1993年1月22日発行(毎月第2・第4金曜日発行) 第1巻第1号通巻第1号



FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーVプレミアブック

PREMIER BOOK

充実・親切のストーリー攻略編、完全無欠のジョブ解説をはじめ、イラスト名場面集、プレゼント付パズルも収録。クリアした人も、これからの人も、絶対とっときの1冊だ!!









電撃スーパーファミコン
1号付録①

電撃スーパーファミコン
1 号 付 録 ①

ファイナルファンタジーV プレミアブック

FINAL FANTASYV PREMIER BOOK

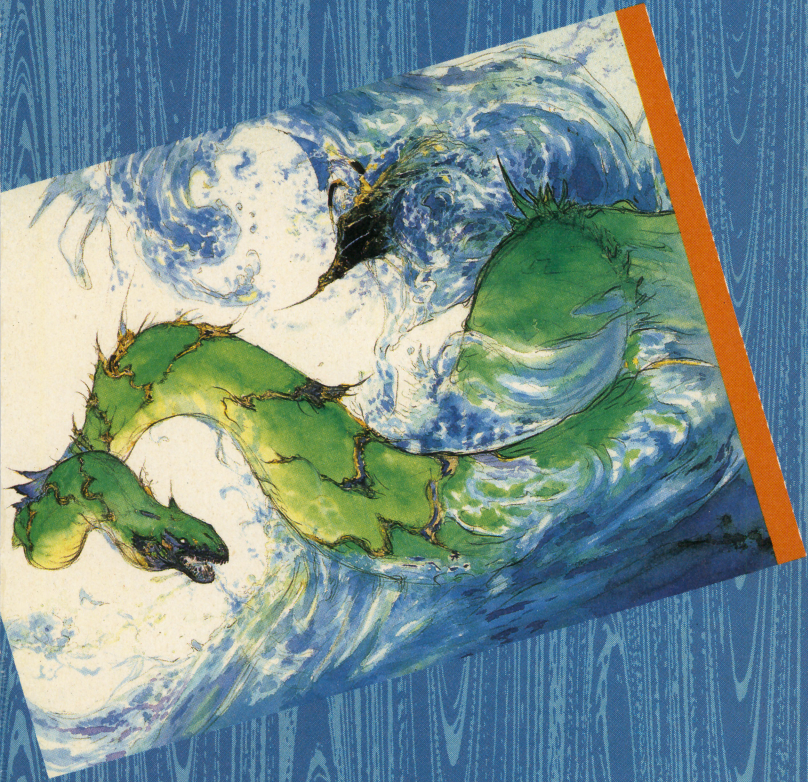


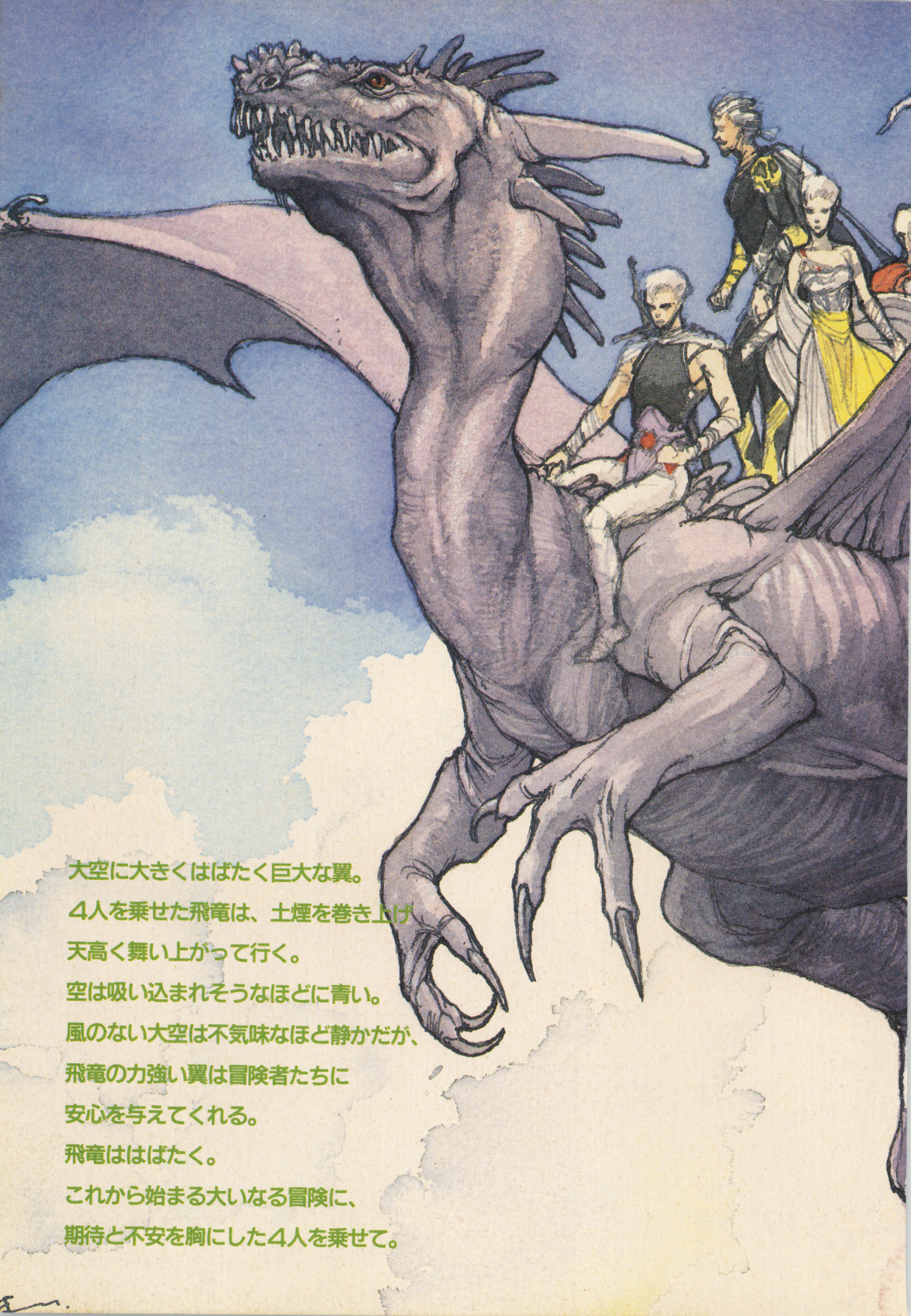
本文イラスト：かんなたかし／づみひろ２号
／パディ小暮／鶴見としゆき

GALLERY

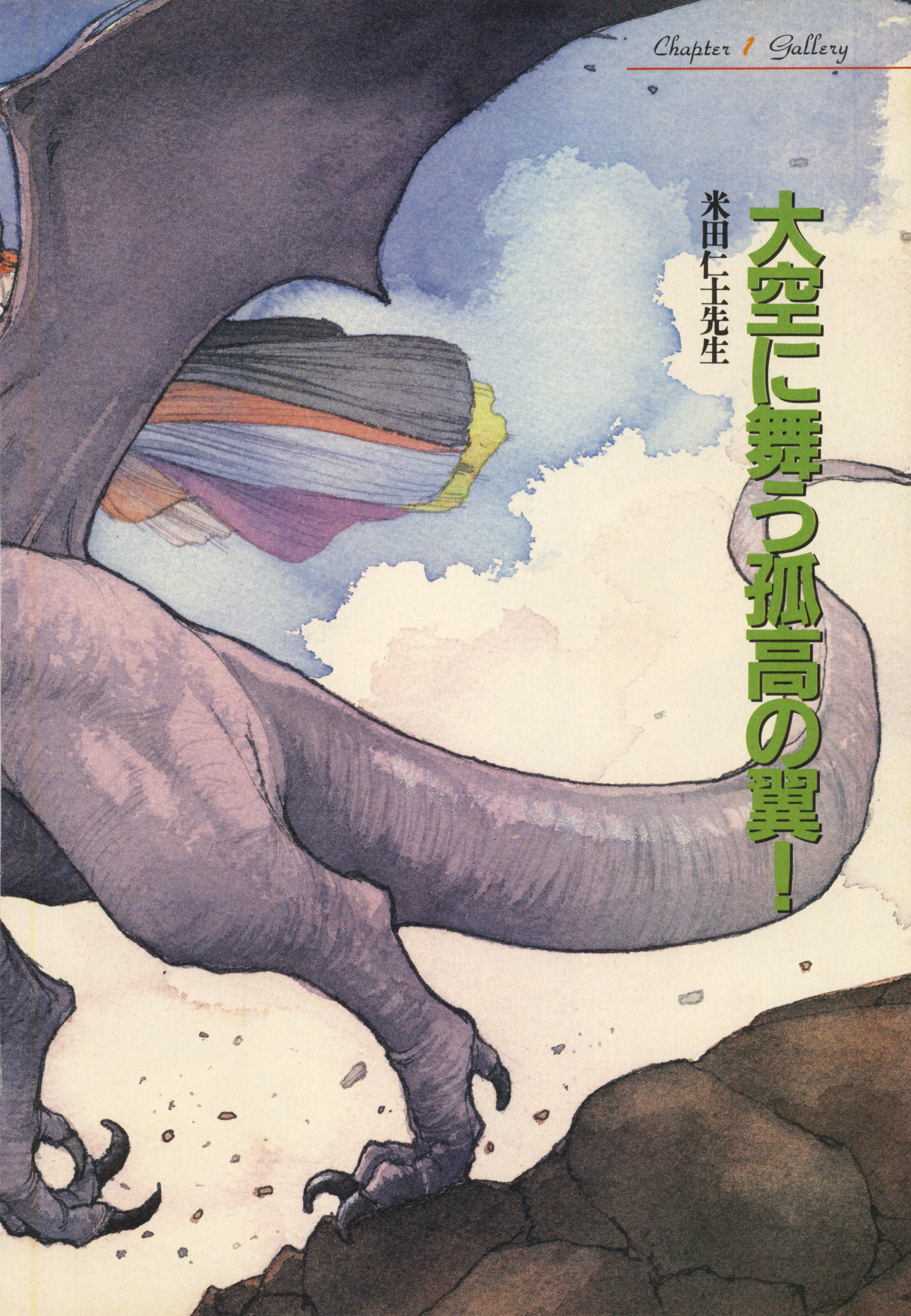
Chapter 1

老婆は肖像画を見上げた。
「あの麗わしく純心な恋人に……あの女性を愛しているのかい？　そうだねえ、答えられないなら、答えなくてもいいんだよ。でも坊や、次に恋をするときは……」
彼女はわたしのキルトとスパランをちらりと見やって、
「絵の中の女性でなく、生きてる女性に恋をするんだよ。こんな夢みたいな恋でなくてね」
W・デ・ラ・メア作　橋本槇矩訳
「プリンセス」（筑摩書房刊『恋のお守り』）



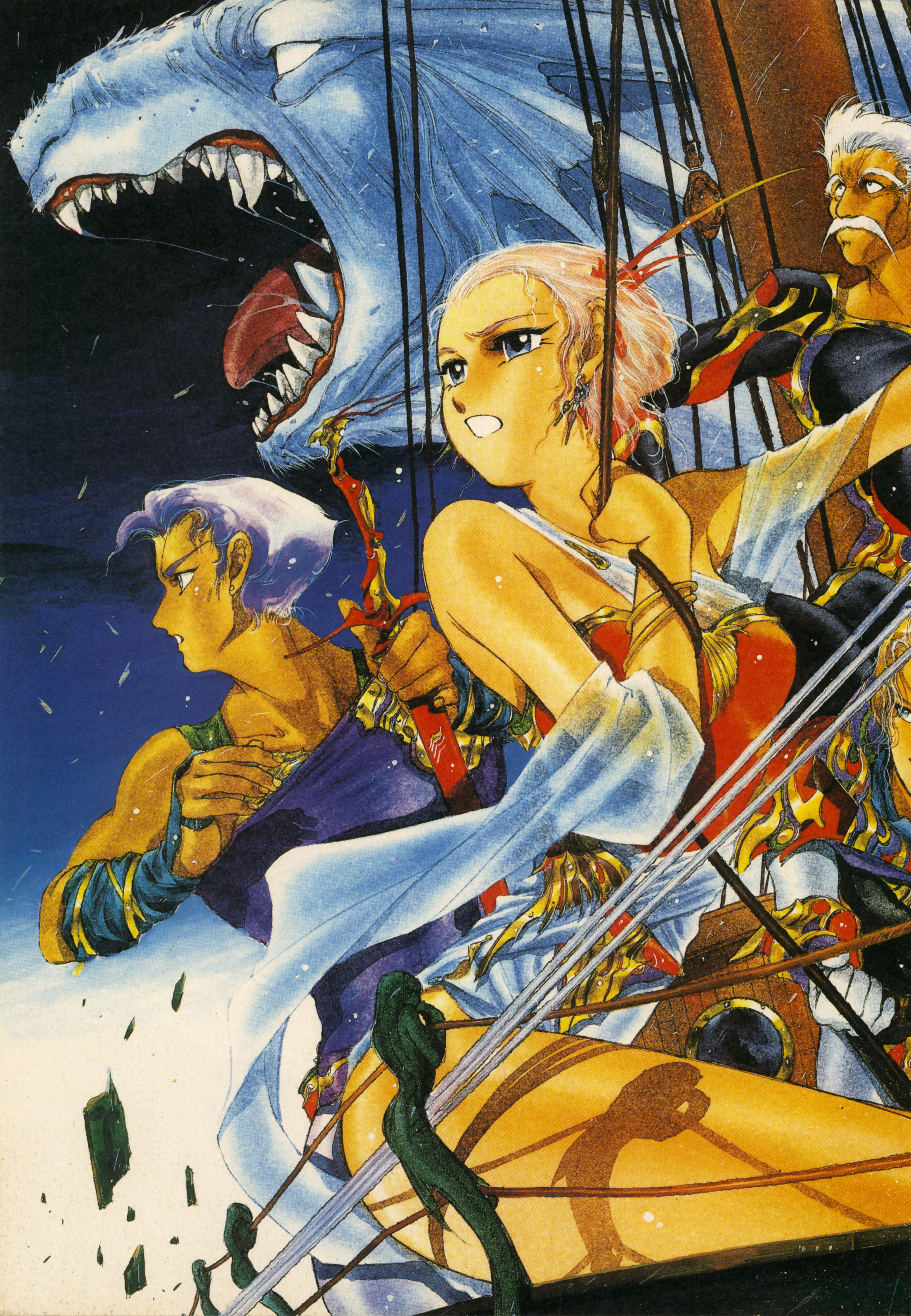


大空に大きくはばたく巨大な翼。
４人を乗せた飛竜は、土煙を巻き上げ
天高く舞い上がって行く。
空は吸い込まれそうなほどに青い。
風のない大空は不気味なほど静かだが、
飛竜の力強い翼は冒険者たちに
安心を与えてくれる。
飛竜ははばたく。
これから始まる大いなる冒険に、
期待と不安を胸にした４人を乗せて。



大空に舞う孤高の翼！

米田仁士先生





決意の航海、そして波乱の幕開け

中村博文先生

水門の鍵を手に、
4人は一路ウォルスへと向かう。
しかし、風のクリスタルが失われた今、
運河は怪物の巣と化していた。
突然、巨大な渦巻に舵を取られる！
海竜シルドラさえもかなわない、
恐るべき力で。
そして、渦の中心から現れたそれは、
ゆっくりと船に登ってきた…


船の墓場に巣喰う生ける死者
山田章博先生



ここは不気味な船の墓場。
怪物に喰われた海賊。嵐で沈んだ船の乗客。
港にたどり着けなかった商船の船員。
存在するのは、そんな連中の幽霊、亡者、骸骨。
自分の死を信じられない哀れな者ども。
彼らは生者を羨み、妬み、そして救いを求め、
冒険者に戦いを挑む。
哀れな彼らを助ける方法はただひとつ。
戦って、倒すこと。

古書に封じられた呪い

おおのやすゆき先生



狭く、暗い図書館の奥深く。
突然１冊の本が棚から落ち、
巨大な怪物が現れた。
「レナ、援護魔法を！　ファリスは右、
ガラフは左からだ。攻撃呪文は使うなよ！
さっきのヤツと同じだ。
こいつに魔法は効かないッ」
４人は狭い回廊を利用し、
怪物を追いつめていった。







これでもみなさん大マジメ

池田恵先生

風水士が鐘を振りゃ、たちまち起こる大洪水。
ステキな足で、蹴りもあざやかモンクの一撃。
見かけによらない魔獣使いのムチさばき。
薬師は秘かに劇薬調合。目指せ究極ドラッグだ。
お気ラク極ラク、楽しい戦い。
ザコキャラなんて、ちょちょいのチョイ！
でも、こんな連中に世界をまかせていーのか、オイ！

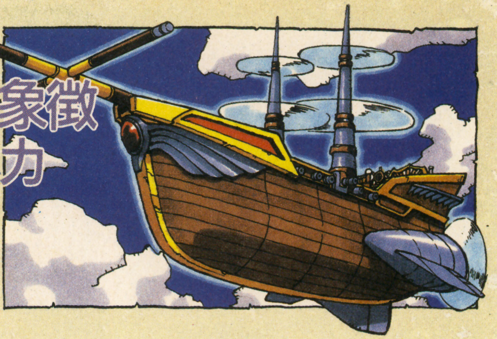
【考察】

FFシリーズを考える

PART―1

飛空艇

Flying Ship



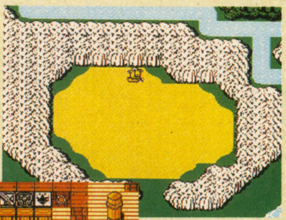
FFの世界観を象徴する不思議なメカ

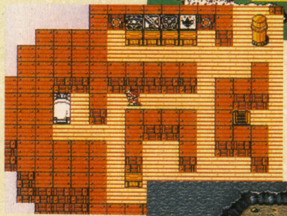
ファンタジー世界ならではの不可思議な力とメカニズムによって、大空をかける船。第1作目で砂漠の中から初めて空に舞い上がった飛空艇は、シリーズを通して冒険者の旅に快適さとスピードをもたらし、世界中をまたにかけた。また、謎解きの一部としても重要な位置を保ち続けている。

進化し続ける「空飛ぶ船」

浮遊石の力で空を飛んだ飛空艇（Ⅰ）は、飛空船と名を変え（Ⅱ）、帝国軍の巨大飛行要塞として「大戦艦」（Ⅱ）という形で進化。以後、船に変形が可能なエンタープライズ（Ⅲ）や、潜水艦になるノーチラス（Ⅲ）、ベッドやショップを船内に持つ巨大戦艦インビンシブル、そして月世界へと飛行する魔導船（Ⅳ）などと、さまざまなヴァリエーションを生み続けている。

➡いちばんオーソドックスなタイプ。これは初代『ＦＦ』の飛空船だ。

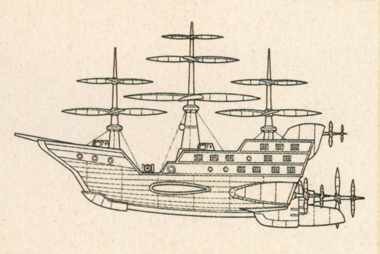


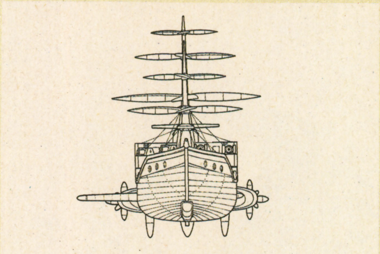


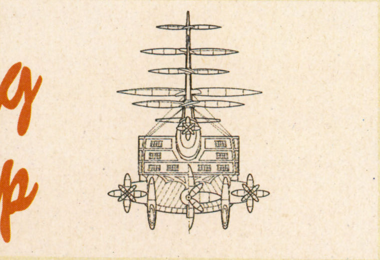
⬅船内にベッドやショップが完備された『ＦＦⅢ』のインビンシブル。

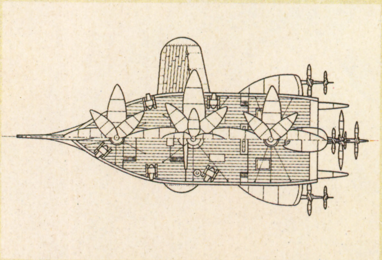


➡月世界への移動ができる魔導船。艦内の設備も充実していた。











Chapter 2
STORY & DATA

「あんたふしぎそうな顔してるのね。どうしたの。まさか、あたしの話うそだと思ってるんじゃないだろうね。ええ、なんですって。そうだったら、はっきりいってちょうだいよ」
ピッピはおどかすようにいって、うでをまくりあげました。

R.リンドグレーン　作　尾崎義訳
『長くつ下のピッピ』（講談社刊）

ストーリー攻略編❶ キャラクター研究

困難な冒険を共にする心強い仲間たち。彼らの生い立ちを探ってみた。

パーティキャラ　**主人公とともに旅する仲間たち**

放浪の旅人　バッツ・クラウザー



天涯孤独の旅人、束縛されるのを嫌う自由人

バッツは幼い頃に母親を亡くし、以来父親と共に世界中を旅していた。剣の腕前はなかなか優秀であり、これは旅をしながら父親から直々（じきじき）に扱い方を学んだからである。バッツの素質も高かったのだろうが、彼に剣を教えた父親も、ただものではなかったことがわかる。しかし、その父親も旅の途中で亡くなり、今では天涯孤独（てんがいこどく）の身の上。行くあてのない旅を続けるのは、「世界を見てまわれ」という父親の遺言のせいだけではないだろう。人から束縛（そくばく）されるのを嫌い、自由を愛する彼だが、正義感は強い。

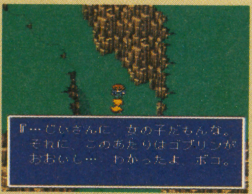


➡こんな場面でもしりごみせず、すっ飛んで助ける！

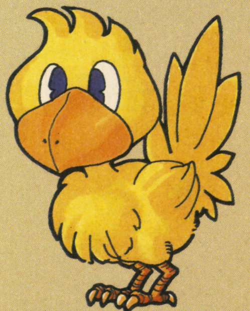
PERSONAL DATA
- ●年齢…………20歳
- ●身長……… 176cm
- ●体重…………58kg

✹冒険を助ける魔獣たち——1

バッツの良き相棒…ボコ



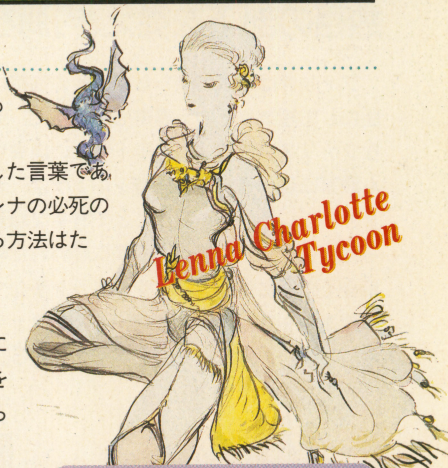
群れからはぐれたチョコボで、ボコという名前はバッツにつけてもらった。同じ境遇にあるバッツに親しみを感じたのか、バッツのそばにくっついて、離れなくなったらしい。いまでは、バッツの１番の親友だ。





タイクーン王国王女 レナ・シャルロット・タイクーン

王女として強く、娘としてやさしく



「この世の中には自分の大切なもの、時には自分自身ですらも犠牲にして守らねばならぬものがあるんですよ」

レナの母親であるタイクーン王国王妃が、最後にレナへ託(たく)した言葉である。７年前、王妃は突然の奇病に倒れた。タイクーン国王やレナの必死の看病の甲斐(かい)なく、病状はしだいに悪化していく。病の治療する方法はただひとつ、絶滅寸前である飛竜の舌が必要だったのだ。

心の優しいレナにとって、これはとてもつらい選択だった。しかしレナが悩んでいるうちに、王妃の病状は悪化し、ついには息を引き取ってしまったのである。レナが時として、無茶をしてまで弱いものを救おうとするのは、こんな事情があるからだ。

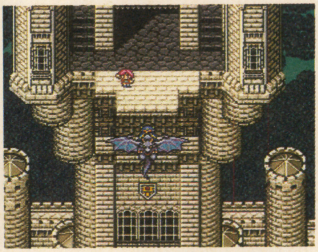
また、母が死んでからは、悲しみを忘れるかのように武術を習い、剣の腕も城の近衛兵に劣らぬほどである。

PERSONAL DATA

●年齢	19歳
●身長	161cm
●体重	45kg
●スリーサイズ	B82W57H83

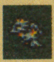


➡レナは勇気と優しさを兼ね備えた少女。父親の身を案ずるあまり、時にはこんな大胆な発言も…。いかつい海賊たちも思わずビックリ。



⬅旅立つ父を見送るレナ。手を振る姿がいじらしい。

✹冒険を助ける魔獣たち―― 2



王家の守り手…飛竜



飛竜も昔の戦乱期はもっと大量に生息していた。しかし今では、わずか数頭を数えるのみ。飛竜の常食である飛竜草に、毒が含まれるようになったのが、減ってしまった原因らしい。



美貌の海賊 ファリス・シェルヴィッツ

数百の部下を従え、内海を暴れまわる海賊の頭



ファリスは海賊の頭らしく、その性格は大胆にして短気、その上好奇心が旺盛(おうせい)だ。そんなファリスの性格は、シルドラとの出会いでも顕著(けんちょ)に現れる。その当時シルドラは、渦をまきおこしては船を襲うことで有名な悪竜だった。ファリスの船がその渦に襲われた時、単身その渦に飛び込み、シルドラを手なづけ海賊連中をあっといわせた。そんなファリスも、ときたま優しい一面を見せたりする。

PERSONAL DATA

●年齢…………20歳
●身長……… 172cm
●体重…………53kg



➡海賊の頭らしい、豪快な性格だ。

記憶喪失の老戦士 ガラフ・ドゥ

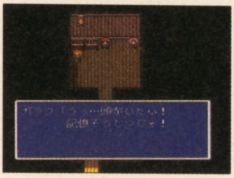
百戦錬磨の風格を備えた、謎の老人



記憶喪失のため昔の事は不明だが、そのがっしりとした体格と剣の腕から、ただのおじいちゃんではないことがわかる。また、年齢のワリに頭もなかなか冴(さ)え、時には記憶喪失をワザと利用して、すっトボけるなど、おちゃめな一面もある。

PERSONAL DATA

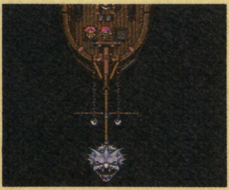
●年齢…………60歳
●身長……… 168cm
●体重…………64kg



⬅ピンチの時もあわてない。だてに年はくってないよな、やっぱり。

✹冒険を助ける魔獣たち——3

海賊船の動力機関・・・シルドラ



以前は手がつけられないほど凶暴だった海竜。ある日、海賊のファリスと出会い、おとなしくなる。現在では海賊船の動力源として活躍。ファリスとシルドラの間に、いったい何があったのだろうか……。



NPC 主人公を取りまく人々



バッツの父親
ドルガン・クラウザー

魔術と剣術を極めたバッツの父

すべての魔術を極めた魔道士でありながら、剣術に関しても達人クラスの腕前を誇るバッツの父。人里離れたリックスの村で、妻と息子の3人で暮らしていたが、彼は時々1人旅に出ることが多かったという。妻を病気で失ってからは、幼い息子を連れて旅だつことになる。





タイクーン王
アレクサンダー・ハイウィンド・タイクーン

世界の平和を願う名君主

右に出る者はいないと言われるほどの名剣士であり、タイクーン国の3代目国王。ミドルネームのハイウィンドとは、竜騎士に与えられる最高の称号だ。

好戦的で知られる先代王とは対照的に、争い事は好まない。軍事国家であったタイクーンが平和な国へと変わったのも、この王のおかげだ。





稀代の発明家
シド・プレビア

発明一筋、今世紀最大の天才

世界一の学者にして、技術者。火力による半永久機関、爆薬の製造、造船技術など、シドの活躍分野は幅広い。しかし、最も有名な発明品といえば、なんといってもクリスタルの力を利用しての超エネルギー発生装置であろう。現在、世界がこれだけ繁栄しているのも、すべてこれのおかげといっても過言ではない。しかし本人は、富や栄光など求めず、毎日研究に没頭している。





シドの孫
ミド・プレビア

遊ぶヒマがあったらまず研究!

シドの孫。幼いながらシドの血をしっかり受け継ぎ、学者としての才能を発揮している。同じ年頃の子とは遊ばず、祖父のシドのそばで研究、実験を繰り返している。ミドの母は技術者の父に愛想をつかし家出してしまい、その父も実験中の事故で亡くなった。今はシドと2人で暮らしている。



ストーリー攻略編❷

冒険前半 徹底

まず目的地を見つけてそのページへGO!!



攻略

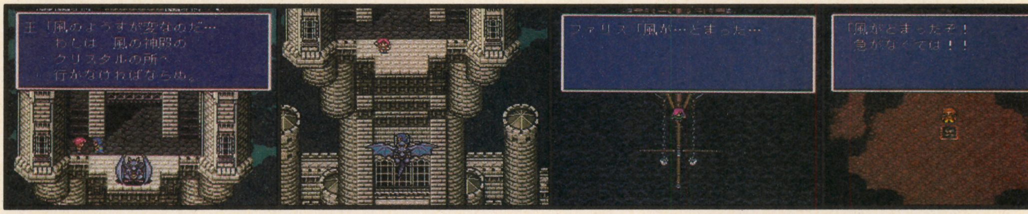
タイクーンの隕石からウォルスの城までの冒険を、マップとポイント紹介で攻略していくぞ。もちろんSHOPや手に入るアイテムのデータもバッチリ。

クリスタルに異変が!? 4人の戦士が今、旅立つ

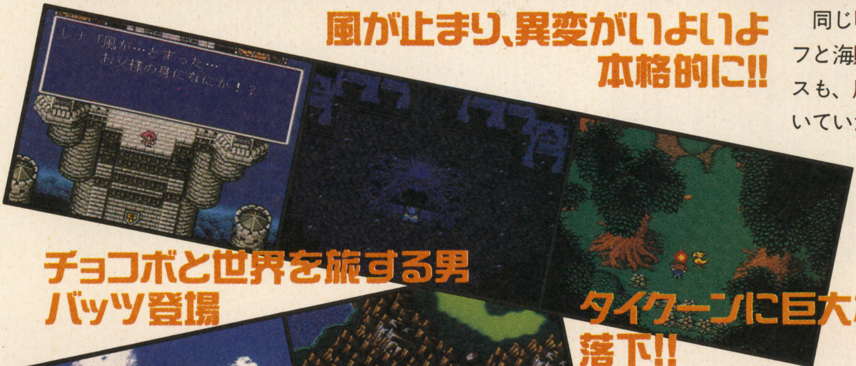
砕け散った風のクリスタル

風、水、火、土……、世界を支える4つのクリスタル。そのクリスタルに異変が起こりつつあった。クリスタルの異常にいち早く気づいたタイクーン王は、娘のレナにそのことを告げると、飛竜に飛び乗って1人、風の神殿へと向かった。

しかし、風のクリスタルはタイクーン王の目の前で砕け散り、風は止まってしまった。そして、レナはタイクーン王の後を追って旅に出ることに。



風が止まり、異変がいよいよ本格的に!!



同じ頃、老戦士ガラフと海賊の頭領ファリスも、風の異変に気づいていた。彼らもまた、クリスタルを守るために世界を旅することになる。

チョコボと世界を旅する男 バッツ登場



タイクーンに巨大な隕石が落下!!

天空の彼方から飛来した隕石がタイクーン城の近くに落下！ 近くを旅していたバッツは様子を見に行き、レナたちと出会う。

そして新たな冒険が始まる

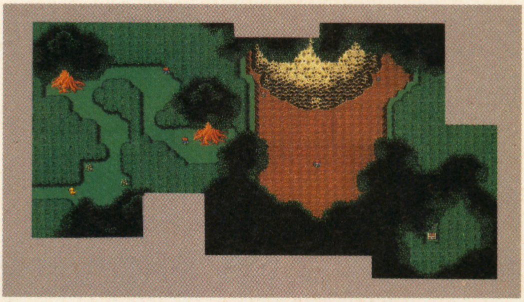


タイクーンの隕石

轟音（ごうおん）とともにタイクーン城の近くに落下した隕石（いんせき）。その音にビックリしたバッツとボコ（パートナーのチョコボ）は、さっそく落下した隕石の様子を見に行くことにした。

レナ、ガラフとの出会いが待っている!!

タイクーンの隕石で、オレ（バッツ）はゴブリンに襲われていた女の子と、記憶喪失のじいさんを助けてやった。女の子はレナ、じいさんはガラフという名前で、２人とも風の神殿へ向かう途中だったらしい。まっ、オレには関係ないことだけどね。



取得できるアイテム
フェニックスの尾



⬅ゴブリンたちから救い出した女の子の名前はレナ。こちらも自己紹介をしなくちゃね。



➡隕石の近くに倒れていたじいさんは、ガラフという名前以外は何も思い出せないらしい。

タイクーンの谷

やっぱり、２人のことが気になって後を追い、ゴブリンの集団に襲（おそ）われている２人を救出。この際、オレもいっしょに風の神殿へ行くことにするか。

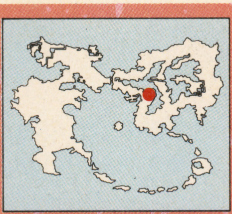


⬆ボコに説教されて気が変わったバッツ。



FFV攻略チャート

タイクーンの隕石 ➡ タイクーンの谷 ➡ 海賊のアジト ➡ 風の神殿 ⇔ トゥールの村 ➡ トルナ運河 ➡ 船の墓場 ➡ カーウェンの町 ➡ 北の山 ➡ ウォルスの町 ➡ ウォルスの城 ➡ さらに冒険はつづく



海賊の洞くつ

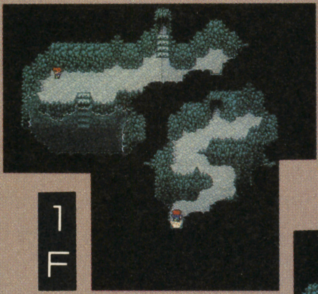
タイクーンの谷の北に突然現れた洞くつは、実は海賊たちのアジトだった。バッツたちは、海賊たちが乗っている、風の力に頼らずに動く船を手に入れようと、アジトに潜入するが……。

海賊船を奪って、風の神殿へ向かえ!

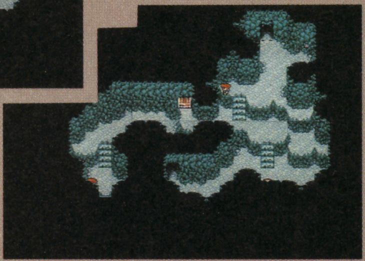
風の神殿へ行く方法を探して歩き回っていたら、変な洞くつを発見！　どうやらここは海賊たちのアジトらしい。しかも驚いたことに、この海賊たちの船は、風の力を使わずに動かすことができるらしい。この船ならば、風の神殿へ行くことができるはず。ガラフの発案で海賊たちのスキを見て海賊船を奪うことにしたのはいいけど、結局、船の動かし方がわからずに、海賊たちに捕まってしまった。

いったい、この先どうなってしまうんだろう。

取得できるアイテム
皮の帽子



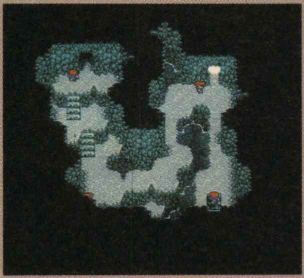
1F



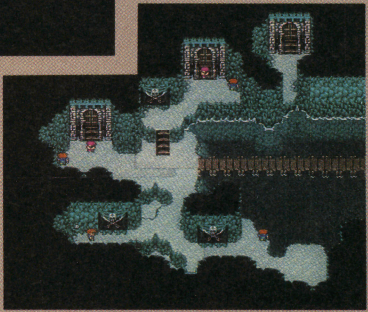
2F



⬆ここで体力回復できる。



3F



アジト



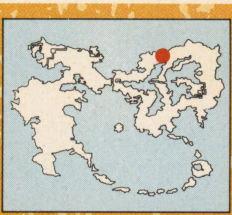
➡3人は洞くつで変な船を見かける。

⬇あの海賊船さえあれば、風の神殿へ行くことができるのに……。





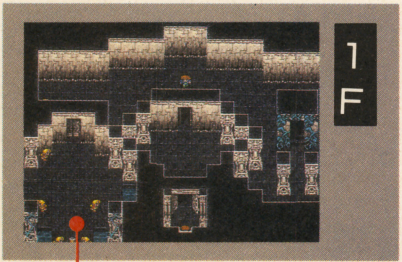
⬅なぜか船は動かず、3人は海賊に捕まってしまう。



風の神殿

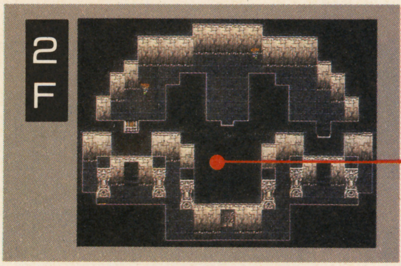
タイクーンの北に位置する、風のクリスタルが安置されている神殿。バッツたち4人は、クリスタルに起こった異変を確かめるためにこの神殿へやって来た。

「クリスタルを守る使命に目覚めるのだ」





⬆危なくなったら、ここで回復できる。



海賊の頭領ファリスがどういうわけかオレたちに力を貸してくれることになって、無事に風の神殿にたどり着くことができた。神官の話では、タイクーン王は神殿の最上階へ行ったまま戻って来ないということだったけど、オレたちが最上階に着いた時、タイクーン王の姿はそこにはなく、あるのは砕け散ったクリスタルのかけらだけだった。ここでオレたちは、クリスタルに選ばれた戦士としての使命を与えられる。よーし、他の3つのクリスタルは絶対に守ってみせるぞ！

取得できるアイテム
ポーション×5、テント、皮の帽子、ブロードソード、杖

おなじみの魔法陣だ

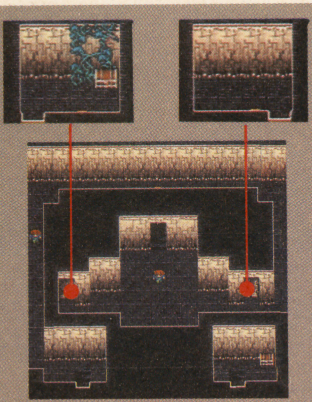
『FFⅣ』から登場した魔法陣。ここでセーブしたり、テントで回復することができるのだ。ボス戦の前には必ずセーブしよう。



⬆ここでこまめにセーブしながら、神殿内の宝箱をすべて開けておこう。

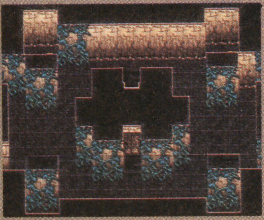
FFV攻略チャート

タイクーンの隕石 ➡ タイクーンの谷 ➡ 海賊のアジト ➡ 風の神殿 ➡ トゥールの村 ➡ トルナ運河 ➡ 船の墓場 ➡ カーウェンの町 ➡ 北の山 ➡ ウォルスの町 ➡ ウォルスの城 ➡ さらに冒険はつづく

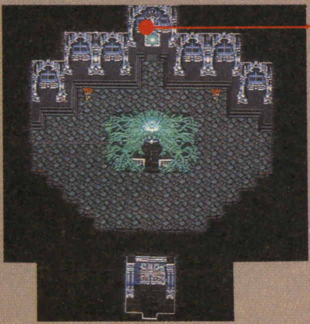


3 F

4 F



クリスタルルーム



BOSS 最初の強敵 ウイングラプター

4階へ昇る階段の前に立ちふさがっているのがコイツ。翼(つばさ)で体を隠して身を守ったり、ブレスウイングで全員にダメージを与える。ポーションをたくさん用意しておこう。



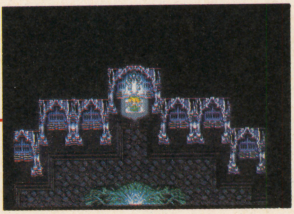
☗神殿の中に出現するザコたちとは比べものにならないくらい強い。コイツと戦う前には絶対にセーブしておこう。



☗全員にダメージを与える特殊攻撃。ＨＰに気をつけながら戦わないと全滅なんてことも……。



☗翼で防御している時は、ダメージを与えられないばかりではなくツメの反撃があるのだ。



ここから外へ!

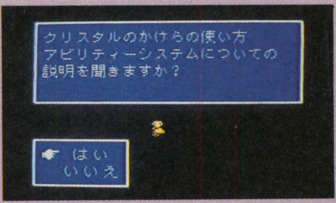
クリスタルルームでのイベント終了後は、祭壇(さいだん)の裏にあるワープゾーンから神殿の外に出られるぞ。よけいな敵に会わずにすむのだ。



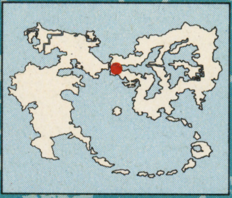
➡クリスタルに宿っていた勇者の力によって、ジョブチェンジが可能に!

チョコボがジョブについて教えてくれる

神殿の外へ出ると、チョコボがジョブシステムの説明に現れる。実際のジョブチェンジ画面で説明してくれるので説明書よりわかりやすい!?



☗これを見なくても、ゲームを進めることはできるけど、１度は見ておきたい。

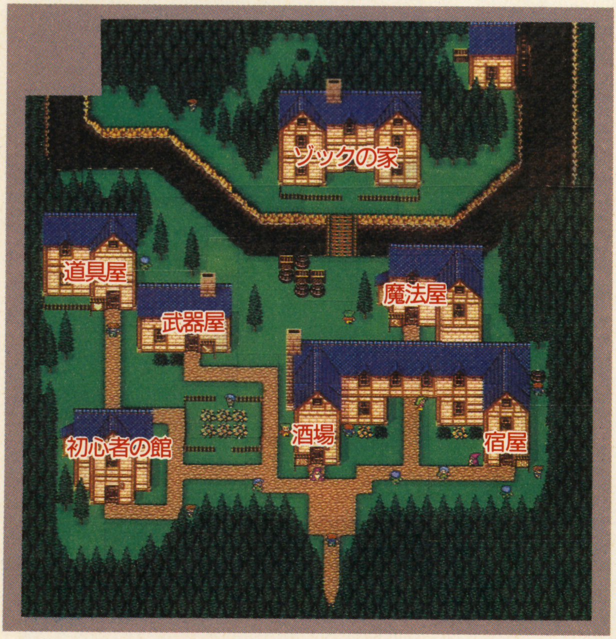


トゥールの村

最初の冒険も一段落。トルナ運河の入口の門はカギがかかっているので、バッツたちはしかたなくトゥールの村へ……。この村にはトルナ運河の門を作った人が住んでいるのだ。

旅の準備はここですませておこう

風の神殿で6種類のジョブを手に入れたオレたちは、ジョブチェンジを済ませて、最初の村、トゥールにやってきた。風の神殿に行く前に立ち寄ることもできたけど、先を急ぐオレたちには、そんな余裕はなかったんだ。村に入ると、ファリスと海賊たちはすぐに酒場に騒ぎにいってしまった。



こっちはその間に初心者の館にでも行くことにするかな。ここでは冒険のイロハをいろいろ教えてくれるし、アイテムもたくさん手に入るとか。そうそう、武器や防具も忘れずに買っておかないとね。武器屋や防具屋の主人に話しかけると、酒場で休んでいるはずのファリスが飛んでくるのには驚かされるけど（なんてカンのいいヤツなんだ）。4人分の装備を整え、ゾックに運河のカギをもらったら準備完了。これで、トルナ運河の東に行けるぞ。

取得できるアイテム

- 皮のくつ×2、ポーション×2
- フェニックスの尾×2、100ギル
- 150ギル、テント×2
- エーテル

FFV攻略チャート

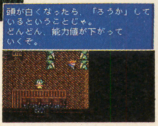
タイクーンの隕石 → タイクーンの谷 → 海賊のアジト → 風の神殿 ⇄ トゥールの村 → トルナ運河 → 船の墓場 → カーウェンの町 → 北の山 → ウォルスの町 → ウォルスの城 → さらに冒険はつづく

初心者の館　冒険の心得を教えてくれる

『ＦＦ』ファンには常識とも言えるような基礎知識から、『ＦＦⅤ』で新しくなったジョブシステムやアビリティのことなんかを教えてもらえるところ。それにこの館の中のツボなどを調べるといろいろなアイテムが手に入る。アイテムを手に入れるためにも、１度行っておこう。



⬅この老人に連れていってもらおう。



➡新しく加わったステータス異常の説明だ。



⬆隠し通路の先には、なにかいいものがあるのかな？

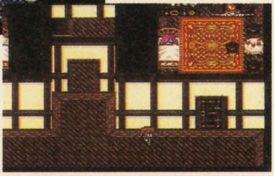
酒　場

ファリスが寝てるぞ

中ではファリスの子分の海賊たちが酒を飲んで騒いでいる。一方、ファリス自身は２階のベッドに横になって休んでいる。実は、ここでちょっとおもしろいイベントが起こるけど…。村から出る前に行こう。



⬆海賊たちにファリスの居場所を聞くと……。



➡あれ？　寝てるぞ。疲れているのかな。

ゾックの家

運河のカギをもらえ

この大きな家には、トルナ運河の門を作ったゾックという人物が住んでいる。ゾックとレナは知り合いなので、話が早い。ゾックに運河のカギをもらったら、あとは運河に向かうだけ。



⬅このカギがあれば、トルナ運河の中に入ることができる。

SHOPガイド

売っている物は少ないけれど、どれもこれからの冒険に必要なものばかりだ。

武　器　屋

黒魔道士がいるなら、ここでロッドを買っておこう。

ブロードソード	280
ロッド	200
つえ	200

防　具　屋

皮のたて	90
皮の帽子	50
皮の服	80

道　具　屋

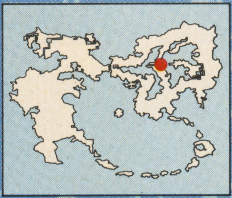
ポーションは、お金に余裕があるかぎりできるだけたくさん買っておきたい。

ポーション	40
テント	250

魔　法　屋

３種類の黒魔法と白魔法のケアルぐらいは、たとえ使えるキャラがいなくても買っておいたほうがいいぞ。

ファイア(黒Ｌ１)	150
ブリザド(黒Ｌ１)	150
サンダー(黒Ｌ１)	150
ケアル　(白Ｌ１)	180
ライブラ(白Ｌ１)	80
ポイゾナ(白Ｌ１)	90



トルナ運河

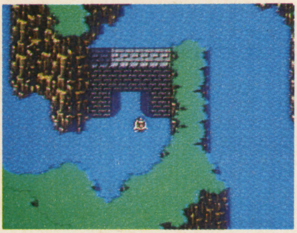
タイクーンやトゥールから、カーウェン、ウォルスへ行くためには、どうしてもこの運河を通らなくてはならない。しかし、ここには恐ろしい魔物がバッツたちを待ち受けていた……。

「運河に待ち受ける怪物と対決だ!!」



夜中にゾックが手渡してくれた運河のカギを使って、いよいよトルナ運河の中へ。どうやって運河のカギを手に入れたのかは、みんなにはナイショだ。

運河の中は、平和を保っていた風のクリスタルの異変のせいか魔物でいっぱいだ。そういえば、ここには風のクリスタルの力で恐ろしい魔物が封印されていると誰かが話してたっけ……。なんてことを考えていたら、突然、船の目前に巨大な渦が出現。中からザリガニのような魔物が現れた。クリスタルの力がなくなって、こいつの封印も解けてしまったんだろう。オレたちはなんとかこいつを倒したものの、そのために大きな犠牲を払うことに……。



➡ゾックに水門のカギをもらっていれば、中に入れるぞ。



➡目の前に大きな渦が…。船のコントロールがきかない!!

BOSS 海の怪物 カーラボス

●HP：650 ●レベル：5
●弱点：いなづま

2種類の特殊攻撃を持っているボス。触手攻撃は体をマヒさせるし、テールスクリューはHPを1ケタにまで減らすという恐ろしい攻撃だ。



おすすめジョブ
黒魔道士

この時点では、まだたいした武器がないだけに、黒魔法の破壊力は魅力。水中の敵には××××だよね。

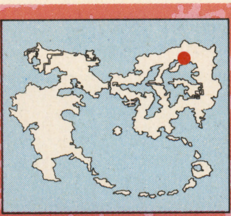




⬅触手の攻撃には、相手をマヒさせてしまう効果があるのだ。白魔道士などがマヒさせられるとツライ!



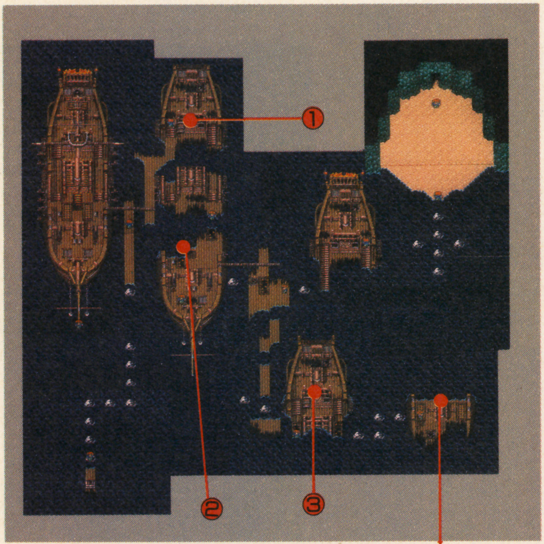
⬅カーラボスの攻撃で一番イヤなのがこれ! HPが1ケタまで減ってしまうぞ。すぐに回復してやろう。



船の墓場

難破船が漂い集まってできた、不気味な船の墓場。ここはアンデッドモンスターの巣として怖れられている場所だ。はたして、バッツたちは無事にここから脱出できるのだろうか。

「海賊船を捨て、命がけで船の墓場から脱出」

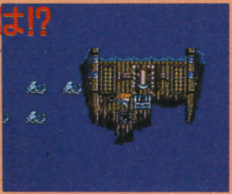


船を自由に動かすことができなくなってしまい、オレたちは海の上を何日も漂流した末に船の墓場にたどりついた。ファリスには悪いけど、この船はここに置いていくしかなさそうだ。とにかく、今はなんとかして、この船の墓場から脱出しなければ。

隣にあった難破船は、一部が完全に水没してしまっていた。どうやらここから先に行くには、水の中を進むしかなさそうだ。ところがファリスが水に入るのをいやがるのだ。まったく、海賊が泳げないわけもないだろうに……。どんな理由があるにしろ、今はそんなことを言っている場合じゃない。

船の墓場の出口には、セイレーンという恐ろしい魔女が待っていた。だけど、オレたちだってこの墓場でかなりレベルアップしている。なんとかセイレーンを倒し、オレたちは船の墓場を脱出した。もうこんな気味の悪いところには来たくないなぁ。

この先へ行く方法は!?



写真の場所は宝箱があるだけで行き止まりになってしまっている。もう少しで出口なんだけど……。

取得できるアイテム
フレイル、990ギル、ポーション、テント 世界地図、毒消し×2、フェニックスの尾

FFV攻略チャート

タイクーンの隕石 → タイクーンの谷 → 海賊のアジト → 風の神殿 → トゥールの村 → トルナ運河 → 船の墓場 → カーウェンの町 → 北の山 → ウォルスの町 → ウォルスの城 → さらに冒険はつづく

難破船内部　立体迷路のような複雑な構造

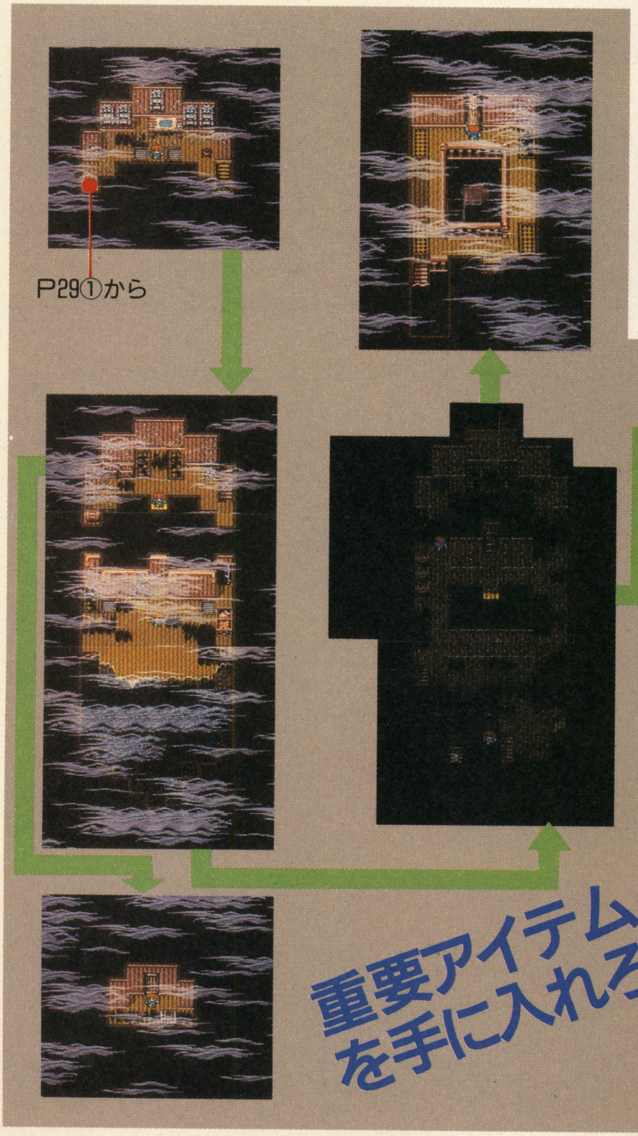
難破船内部は入り組んだ立体構造になっているうえに、もやや水面のゆらめきのために道がわかりにくくなっている。だけど、このマップを見れば、つながりがバッチリわかるぞ。難破船にはあちこちに宝箱があるので、全部屋をチェックしよう。また、ベッドのある部屋は、いつでも宿代わりに使うことができる。

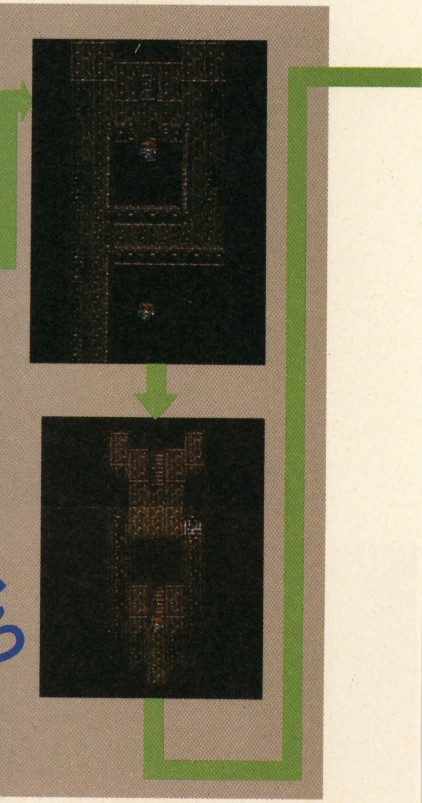


⬆船の墓場に漂着した４人。なんとかここから脱出しなきゃ。



⬅海賊のくせに水に入るのをいやがるなんて、ファリスって変なヤツ！

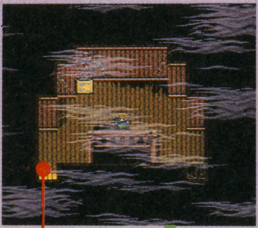




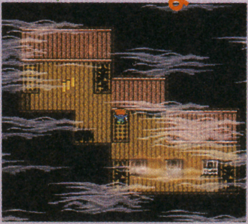
アイテムを取り忘れるな!

この船はほとんど完全に水没してしまっているために、たったこれだけで行き止まりになっている。だけど、ここでは冒険に欠かせないアイテム“世界地図”を手に入れることができるんだ。これさえあれば、フィールド上でⓎボタンを押すだけで、世界全体が見られて現在位置を確認できるぞ。突然、世界が広がった感じがするね。

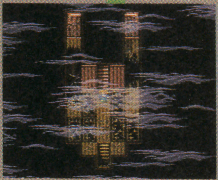
世界地図をこんな場所で発見!

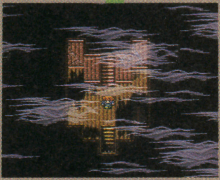


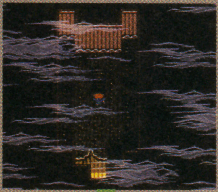
P29③から



P29②へ











BOSS 墓場の魔女 セイレーン

●HP：900
●レベル：2
●弱点：—

人の魂を吸い取り、アンデッドに変えてしまう魔女。自分自身も通常の姿とアンデッドの姿を持っていて、2つの姿を使い分けて攻撃してくる。セイレーンが今、どちらの姿になっているのかに気をつけて、戦い方を変えるのがポイント。



おすすめジョブ

黒魔道士・白魔道士

アンデッドと戦うなら、○○○○と××××の魔法。

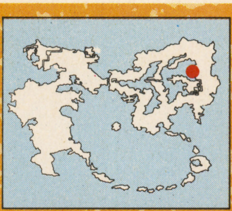




⬆普通の姿の時は、いろんな魔法を使ってくるぞ。

⬇アンデッドになると、武器攻撃に対して強くなるのだ。



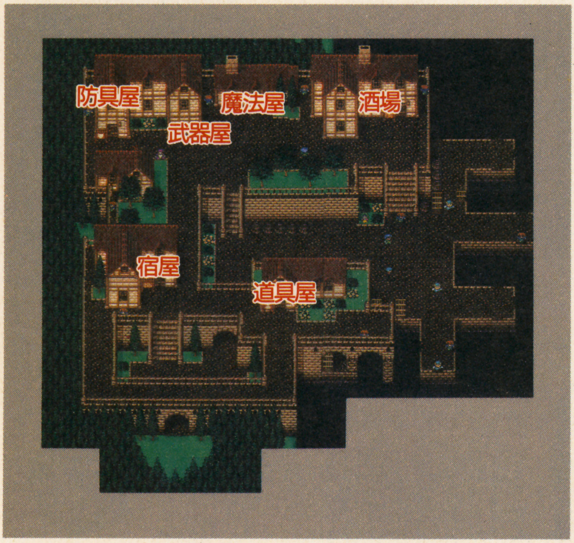


カーウェンの町

トルナ運河、船の墓場と冒険をしてきて、ようやくたどりつくことができる2つめの町。しかし、この町から出ているはずの船は今では1隻も動いていなかった。

ウォルスへ行く方法を探せ！

船の墓場から脱出することができたオレたちはようやくカーウェンの町にたどりついた。町の人にそのことを話したら、〝幽霊じゃないだろうな〟といわれてしまった。冗談じゃないぜ、まったく。とにかく、残る3つのクリスタルを守るためにオレたちは旅を続けなくてはいけない。この町の人の話では、海をこえた南の国ウォルスに水のクリスタルがあるらしい。ところが困ったことに、風の力が弱まったためにいまでは船が出せないというのだ。そこで考えたね、〝海がダメなら…〟。なにか海をこえて旅をする方法はないのかな？



酒場の前に立っている女の人に話を聞くと、その人のダンナさんが、北の山に飛竜が飛んでいくのを見たと言っているらしい。昔はたくさんいたという飛竜もいまではタイクーンの飛竜（レナの親父さんの竜だ）が最後の生き残りだというし、その人が見たという飛竜はもしかすると…。これは北の山には一度行ってみる必要がありそうだぞ。

おっと、その前にこの町で買物をすませておかないとね。そろそろ敵も強くなってきたから、今までの武器や防具じゃちょっと心配だ。魔法も新しいものを手に入れておこう。

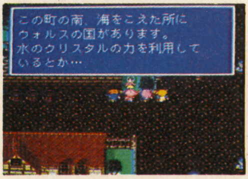
取得できるアイテム
1000ギル、氷のロッド、毒消し

FFV攻略チャート

タイクーンの隕石 → タイクーンの谷 → 海賊のアジト → 風の神殿 ⇔ トゥールの村 → トルナ運河 → 船の墓場 → カーウェンの町 → 北の山 → ウォルスの町 → ウォルスの城 → さらに冒険はつづく

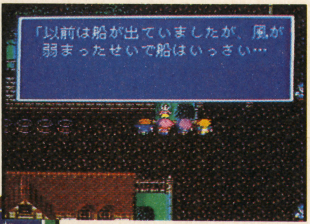
港町なのに船が使えない!

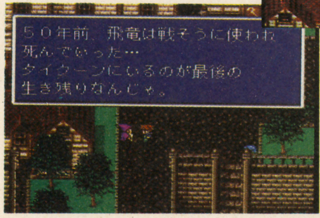
この町は港町として栄えていたけれど、いまは1隻の船も出せずに町の人も困っている。はたしてウォルスに行く方法は見つかるのだろうか。



⬆早くも2つめのクリスタルのありかが……。

⬇それじゃ、どうやって海を渡ればいいのかな?





⬆これはタイクーン王の竜のことだ。

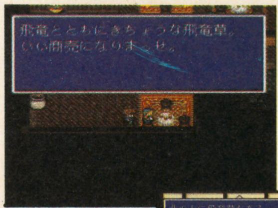
⬇この話が本当なら、ウォルスへ行ける。



酒　場

酒場は情報の宝庫

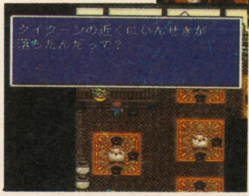
城下町であり、港町でもあっただけに、人々の出入りが多い。いろいろな話を聞くことができるぞ。



⬅飛竜草というのは、飛竜用の薬草なのだ。



➡うーん、1度北の山に行ってみようかな。



⬅タイクーンの隕石は、こんな所でもウワサに……。

SHOPガイド

港町だけに、お店で買えるアイテムはトゥールよりも種類が豊富だぞ。

武　器　屋

ナイトや青魔道士、赤魔道士のためにロングソードを買っておこう。

ダガー	300
ロングソード	480
ロッド	200
つえ	200

防　具　屋

この町の防具屋には銅製の装備がそろっている。それに、黒魔道士や白魔道士のためには木綿のローブという防具も売っているぞ。パーティの防御力もグーンとアップだ。

ブロンズシールド	290
ブロンズヘルム	250
ブロンズアーマー	400
銅の胸あて	350
木綿のローブ	300

道　具　屋

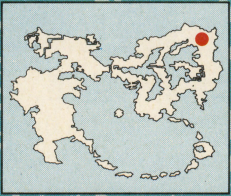
いろいろな回復アイテムを売っている。そろそろ金の針を買っておいたほうがいい。

ポーション	40
毒消し	30
目薬	20
乙女のキッス	60
打ち出の小づち	50
金の針	150
フェニックスの尾	1000
テント	250

魔　法　屋

新しく登場した魔法のうちサイレスだけは早めに買っておきたい。

ファイア(黒L1)	150
ブリザド(黒L1)	150
サンダー(黒L1)	150
スリプル(黒L2)	300
ケアル　(白L1)	180
ポイゾナ(白L1)	90
サイレス(白L2)	280
プロテス(白L2)	280



北の山

カーウェンの北にある森の奥にそびえる山。この山で飛竜を見たというウワサをたよりに、バッツたちは北の山に挑む。はたして４人は飛竜を見つけることができるか。

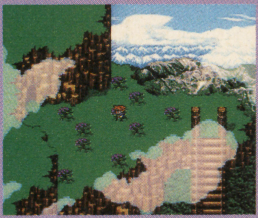
「飛竜は本当に生きているのか？」

飛竜の話を聞いたオレたちは、北の山にやって来た。もし、その飛竜がタイクーン王の竜ならば、それに乗ってウォルスへ行くことができる。だけど、オレたち以外にも飛竜を狙っているヤツがいた。まずはコイツをなんとかしないと、飛竜を手に入れることはできそうにない。

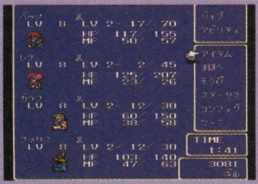
取得できるアイテム
金の針、フェニックスの尾

紫色の毒の花に注意!

山の中腹に、一面に紫色の花が咲いているところがある。この花はカーウェンで聞いていた通り猛毒の花。触れただけで体が毒に侵されてしまう。念のため、毒消しを用意しておくといい。毒の花を避けつつ先へ進んで洞くつに入ると、魔法陣でひと休みできるぞ。



⬆もし、うっかり毒の花をふんでしまったりすると……。



⬆この通り、パーティ全員が毒に侵されてしまうのだ。



BOSS 蛮族の女 マギサ

●HP: 650
●レベル: 8
●弱点: ―

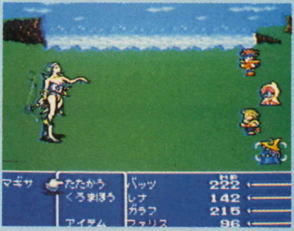
おすすめジョブ

白魔道士

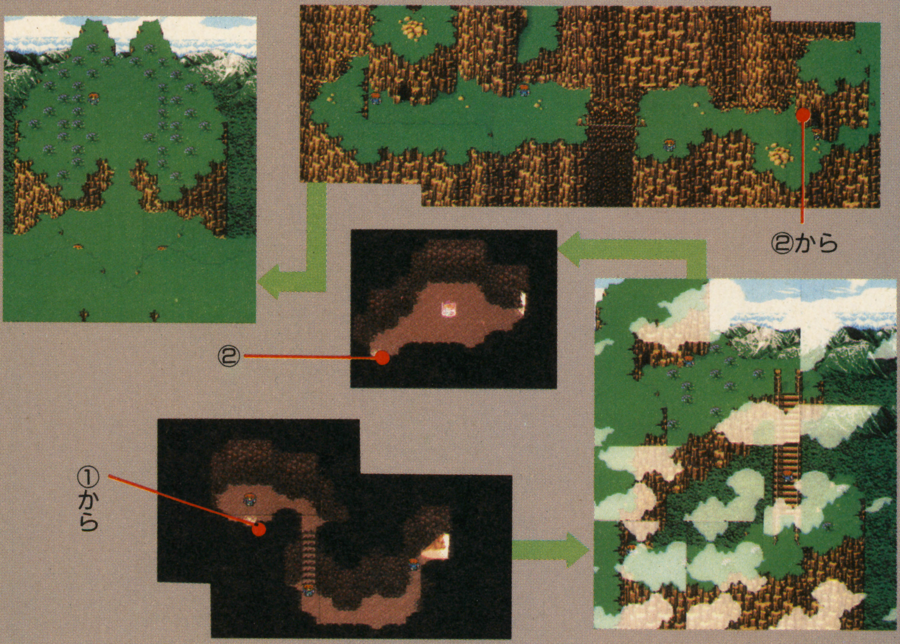


サイレス、プロテスなど防御魔法が役立つ。ポイゾナもあると便利。

ファイア、ブリザド、サンダー、ドレインなど数々の魔法を強いこなす強敵だ。なんとかして、この魔法攻撃を封じてしまわないかぎり、苦戦はまぬがれないだろう。



⬆いろんな魔法を使ってくるマギサ。この魔法攻撃をなんとかしないとね。



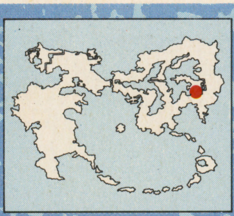
飛竜に乗っていろんなところへ行こう

飛竜は高い山を飛び越えることはできないけれど、それ以外の場所には自由に飛んでいける。海賊たちのアジトや、これまで行けなかったタイクーン城へも行けるようになるぞ。



⬆ひさしぶりにファリスの手下の海賊に会える。





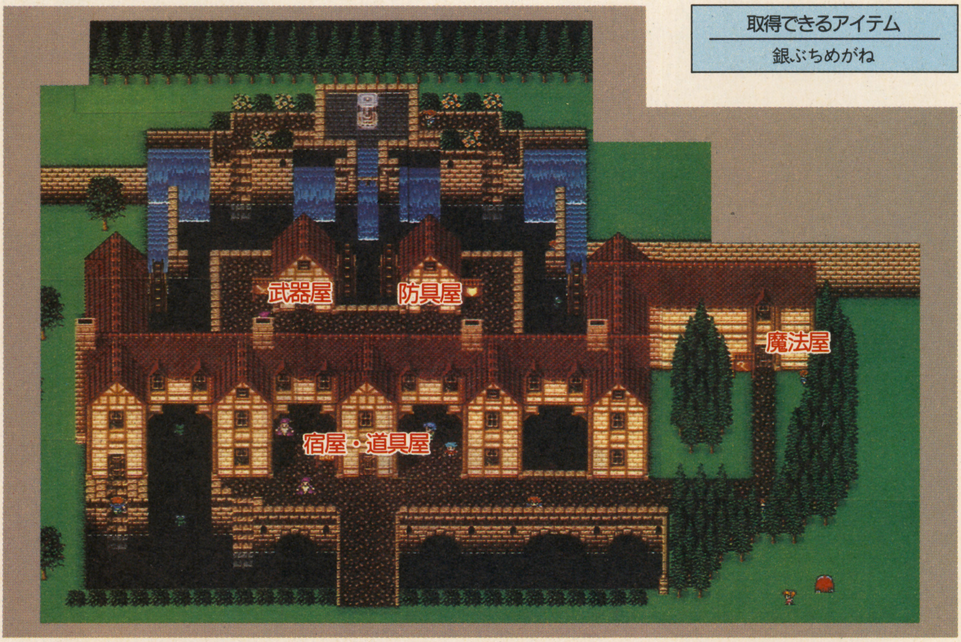
ウォルスの町

飛竜に乗って南へ下っていくと、大きな城と町が見えてくる。ここがウォルスだ。バッツたちは、北の山での激しい戦闘の疲れをいやすため、ウォルスの町へ立ち寄ることにする。

水のクリスタルの力で守られている町

オレは高いところが苦手なのに、ムリヤリ飛竜に乗せられて……、まったくヒドイ目にあった。まあ、なにはともあれ、こうして無事にウォルスへ来ることができたんだから、よしとするか。それにしても、この国の人たちはクリスタルの異変にまだ気がついていないみたいだぞ。

取得できるアイテム
銀ぶちめがね



FFV攻略チャート

タイクーンの隕石 → タイクーンの谷 → 海賊のアジト → 風の神殿 ⇄ トゥールの村 → トルナ運河 → 船の墓場 → カーウェンの町 → 北の山 → ウォルスの町 → ウォルスの城 → さらに冒険はつづく



⬆すると、水のクリスタルはその塔にあるのかな。

⬇でも、そのためにクリスタルがこわれそうになっているのに……。





⬅ガルラというのは、すごく大きな生き物なのだ。

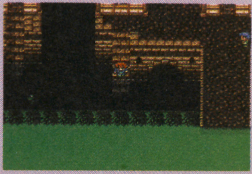
町の南東のすみに、女の子といっしょにいるガルラという動物が見える。おとなしいという話だけど少しコワイ。



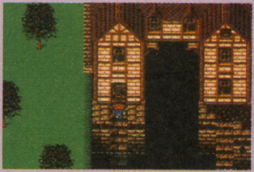
⬆いちおう風のクリスタルが砕けたことを知っている人もいる。でも緊張感がないなぁ。

水路に入ってみよう

この町の水路には、入口の左の階段から降りることができる。１度水路に入らないと行けない場所もあるぞ。



⬆ここから町のまわりの水路に入ることができる。



⬆この家には、水路に入らないと来ることができないぞ。

SHOPガイド

この町に着いたら、まず防具を買っておこう。他の物はとりあえず後回し。

武器屋

カーウェンでロングソードを買っていれば特に必要ない。

バトルアクス	650
ロングソード	480
ダガー	300

防具屋

銅の装備よりも、さらに強力な鉄の装備を買うことができる。ちょっと値段が高いけど、魔法や武器を買うお金をこちらに回してでも、揃(そろ)えておいたほうがいい。

アイアンシールド	390
アイアンヘルム	350
アイアンアーマー	500
拳法着	450
木綿のローブ	300

道具屋

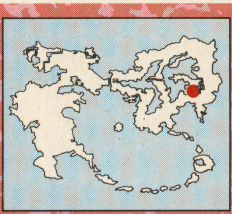
品揃(そろ)えはカーウェンの道具屋とまったく同じ。ポーション、毒消し、テントあたりを買い足しておこう。

ポーション	40
毒消し	30
目薬	20
乙女のキッス	60
打ち出の小づち	50
金の針	150
フェニックスの尾	1000
テント	250

魔法屋

ここで売っている魔法は、時空魔法と召喚魔法ばかりだ。白魔道士と黒魔道士しかいない今の時点では、買っても使えないぞ。

スロウ	（時Ｌ１）	80
リジェネ	（時Ｌ１）	100
ミュート	（時Ｌ２）	320
ヘイスト	（時Ｌ２）	320
チョコボ	（召Ｌ１）	300
シルフ	（召Ｌ１）	350
レモラ	（召Ｌ１）	250



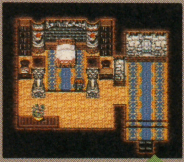
ウォルスの城

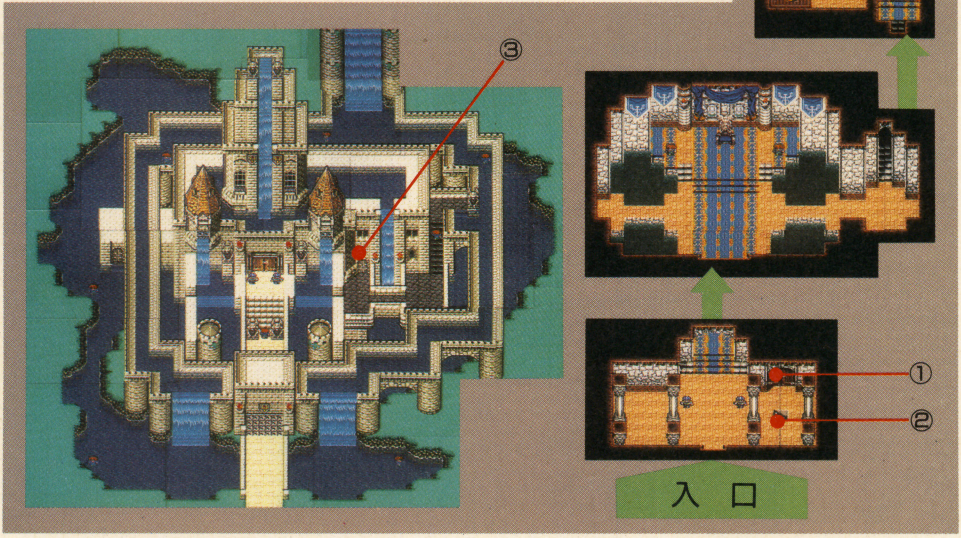
水のクリスタルの崩壊を防ぐには、今すぐクリスタルの力を引きだす装置を停止させなければならない。そのことを忠告するためにバッツたち4人はウォルスの城を訪れるが……。

ウォルス王を説得して水のクリスタルを守れ

とにかく、一刻も早く水のクリスタルから過剰な力を引き出すのをやめさせないと大変なことになる。オレたちはウォルス王を説得するため城にやってきた。でも、ウォルスの平和が増幅された水のクリスタルの力で保たれているということを知っている王は、なかなか説得に応じてくれない。と、その時再び隕石が……。

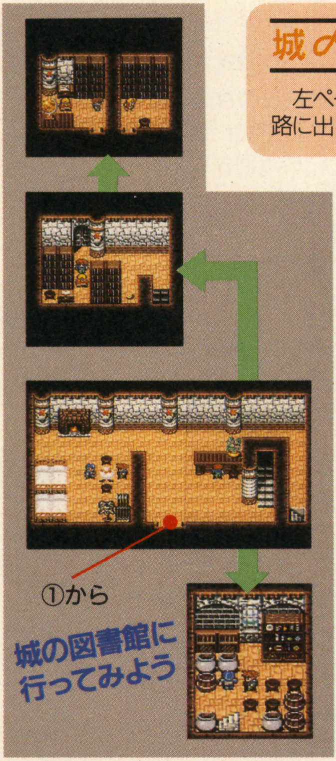
取得できるアイテム
フェニックスの尾、テント、490ギル





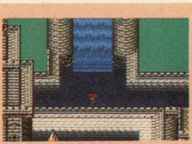
FFV攻略チャート

タイクーンの隕石 → タイクーンの谷 → 海賊のアジト → 風の神殿 → トゥールの村 → トルナ運河 → 船の墓場 → カーウェンの町 → 北の山 → ウォルスの町 → ウォルスの城 → さらに冒険はつづく

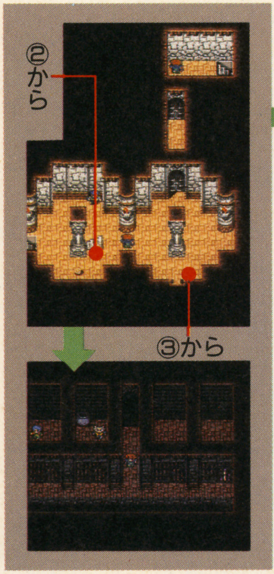


城の水路に出られるぞ

左ページのマップ③のところから城の水路に出られる。ここには何があるんだろう。

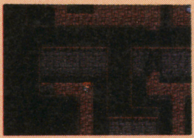


⬅こんな水の流れてる場所も…。



城の地下に秘密!?

城の地下には、下水道のような地下室がある。ここにはガルキマセラという恐ろしい怪物がすみついている。まったく歯が立たないコイツを倒す方法は？



⬅暗くてジメジメしたところだ。



➡はたして、こいつを倒すには。

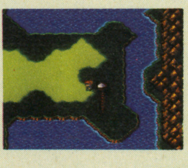
ガルキマセラ登場!!

ウォルスの城のあとの展開は…

水のクリスタルが安置されているウォルスの塔から、残り２つのクリスタルを求めてバッツたちの冒険は続く。黒チョコボや火力船、飛空艇などを手に入れ、行動範囲がぐーんと広がるのだ。カルナック、流砂の砂漠、ジャコール、クレセントなど世界各地を旅し、さまざまな人間たちと出会い、かつ、また別れを繰り返しながら、物語は複雑に変化し、絡(から)みあっていくぞ。

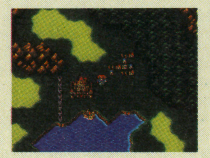


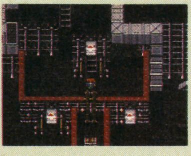
⬅水のクリスタルのもとへ急ぐのだ！



⬆これは、３つめの隕石なのか？

⬇カルナックは火の力を利用している国だ。





⬆こんな機械じかけのダンジョンもある。



⬆古めかしい本が、たくさん並んでいる。図書館のようだ。

データ集①
モンスターリスト

RPGといえばモンスターとの戦闘なしでは語れない。ここでは、序盤に登場するモンスターを紹介しよう。

モンスターの個性に応じた戦い方をしよう

ただ戦えばいいのではない

各モンスターは、それぞれ個性的な特性をもっている。その特性に応じて、戦い方もだいぶ変わってくるのだ。

"はなつ"と超強力になるタイプ

弱いゴブリンも、魔獣使いのアビリティで捕らえれば、強力な魔法、フレアを使って戦ってくれる。ボス戦に有効だ！



"あやつる"の有効活用

魔獣使いが操れば、普段は使わない特殊攻撃をするモンスターもいる。わざと味方を攻撃させて、青魔法を習得させよう。



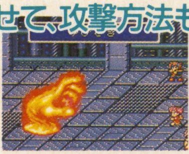
戦闘中に変身する敵もいる

戦闘中に姿が刻々と変化していく敵もいる。姿だけでなく、攻撃方法や弱点なども変わってしまうため、タイミングよく戦術を変えて戦わねばならない。

姿に合わせて、攻撃方法も変化！



⬆人型のときは、炎でパーティ全員を攻撃する。



⬆手の形になると、誰か1人を集中攻撃する！



⬆渦巻状態では、パーティのレベルが下がるのだ。

序盤に登場するモンスターを完全網羅

スティールバット

レベル	2	HP	20	MP	10000
特殊攻撃	きゅうけつ				

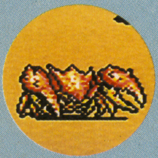
吸血攻撃でHPを吸い取ってくる。青魔法でラーニングしよう。



デアロ

レベル	3	HP	16	MP	0
特殊攻撃	はさみ				

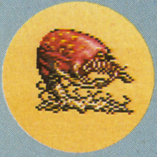
弱点は冷気だが、ブリザドなど使うまでもなく倒せるはず。



ストローパー

レベル	3	HP	20	MP	0
特殊攻撃	——				

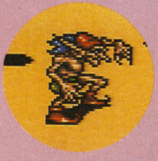
序盤のザコ。魔獣使いが捕らえれば、胞子（ほうし）で攻撃してくれる。



ゴブリン

レベル	6	HP	16	MP	3
特殊攻撃	ゴブリンパンチ				

魔獣使いが捕らえれば、黒魔法のフレアで攻撃。これが強い！



キラービー

レベル	1	HP	20	MP	0
特殊攻撃	はり				

海賊のアジトや風の神殿で登場する巨大バチ。弱いから安心。



ナッツイーター

レベル	1	HP	20	MP	0
特殊攻撃	まえば				

これといった特徴はない。弱いけど、カワイイからいいやね。



ストレイキャット

レベル	2	HP	20	MP	0
特殊攻撃	しっぽ				

ムチのような尻尾で攻撃してくる。でも攻撃力は高くない。



ブラックゴブリン

レベル	7	HP	20	MP	0
特殊攻撃	ゴブリンパンチ				

特殊攻撃のゴブリンパンチは青魔法としてラーニングできるぞ。



ホワイトスネイク

レベル	4	HP	25	MP	0
特殊攻撃	まきつき				

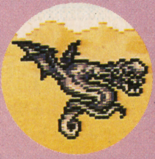
巻きつかれると動けなくなるので注意しよう。冷気に弱い。



モールドウィンド

レベル	1	HP	20	MP	5
特殊攻撃	エアロ				

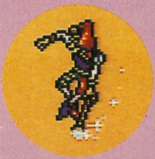
コイツにエアロなど風系の攻撃は禁物。エアロはラーニング可。



マニウィザード

レベル	5	HP	20	MP	7
特殊攻撃	レベル1黒魔法				

ファイア、ブリザド、サンダーなど初級黒魔法を使ってくる。



サッカー

レベル	6	HP	50	MP	0
特殊攻撃	10ぽんあし				

巨大なイカ。サンダーなどの電撃系の攻撃がよく効くぞ。



オクトラーケン

レベル	7	HP	60	MP	0
特殊攻撃	でんげき				

サッカーとは逆に、電撃攻撃は厳禁。吸収されてしまうのだ。



スケルトン

レベル	10	HP	70	MP	0
特殊攻撃	—				

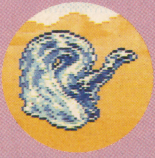
こいつにはケアルなど回復系魔法でダメージを与えられる。



カルキュルスル

レベル	10	HP	75	MP	50
特殊攻撃	—				

操れば、融合という特殊攻撃を。これは絶対ラーニングしたい！



アンデッドラスク

レベル	11	HP	130	MP	0
特殊攻撃	—				

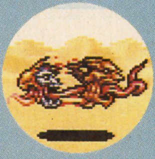
電撃、風系の攻撃に弱い。ＨＰが高いので、ワリと手こずるか!?



サイコヘッズ

レベル	11	HP	90	MP	100
特殊攻撃	した				

魔獣使いが捕らえれば、黒魔法のコンフュで攻撃してくれる。



ガトリングス

レベル	7	HP	80	MP	0
特殊攻撃	はり				

直接攻撃を受けると、針で反撃してくる。ワリとイヤな敵だ。



ビッグホーン

レベル	8	HP	90	MP	0
特殊攻撃	つの				

２本の強力なツノで攻撃してくる。攻撃力はそこそこ高い。



タトゥ

レベル	8	HP	90	MP	0
特殊攻撃	とっしん				

水や冷気の攻撃に弱いから、危なくなったらブリザドで倒せ。



バンダースナッチ

レベル	9	HP	120	MP	0
特殊攻撃	たいあたり				

魔獣使いが操れば、強力なブラスター攻撃が可能に。



ロックガーター

レベル	11	HP	120	MP	0
特殊攻撃	—				

特殊攻撃を持たず、ファイアなどの火炎攻撃に弱い。



ゲイラキャット

レベル	12	HP	100	MP	20
特殊攻撃	ネコキック				

見かけによらず、けっこう攻撃力が高い。ナメてかかるなかれ。



コカトリス

レベル	12	HP	100	MP	0
特殊攻撃	くちばし				

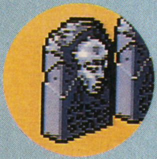
特殊攻撃のくちばしは、誰か１人を石化させる恐怖の技だ。



ブロックス

レベル	12	HP	50	MP	0
特殊攻撃	かど				

弱点は電撃。また、ときどき出すフラッシュは意味なし。



エルフトード

レベル	13	HP	160	MP	50
特殊攻撃	かえるのうた				

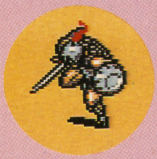
イヤな特殊攻撃、かえるのうたはラーニングできる。取ったれ！



アイスソルジャー

レベル	13	HP	160	MP	20
特殊攻撃	ブリザド				

魔獣使いが操ると、なぜかファイラが使えるようになる。



リカルドメイジ

レベル	10	HP	100	MP	70
特殊攻撃	スリプル、スロウ				

結構イヤな補助呪文を唱えてくる魔法使い。まず先に倒したい。



ワイバーン

レベル	14	HP	200	MP	0
特殊攻撃	ブレスウィング				

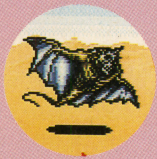
パーティ全員に風のダメージを与えるブレスウィングは強烈。



パドスール

レベル	14	HP	280	MP	50
特殊攻撃	ひれ				

手こずるなと思ったら、弱点である電撃系の呪文で攻撃しよう。



エーギル

レベル	14	HP	180	MP	0
特殊攻撃	しょくしゅ				

触手に触れると老化してしまう。要注意だ。戦いを長引かせるな。



ズー

レベル	15	HP	850	MP	0
特殊攻撃	—				

捕らえるのに成功すれば、ブレスウィングで攻撃してくれる。



データ集②
武器・防具・アイテムリスト

さまざまな効果が隠された豊富なアイテム。効果を知って使いこなそう。

武器や防具の追加効果について知ろう

武器や防具によっては、装備しているだけで力や素早さといったキャラクターのステイタスを上昇させてくれるものがある。

また、その他にも、敵の弱点によっては絶大な威力を発揮したり、まったくダメージを与えられない武器もある。たとえば〝ほのおのゆみや〟だったら、炎に弱い敵には絶大なダメージを与えるが、逆に炎に強い敵に使っても、相手の体力を回復させるだけだ。

また、ダメージを与えたあとに、相手をマヒさせたり眠らせたりする武器もあるぞ。



⬅ダメージを与えた後に、相手をマヒさせたり眠らせたりする。強いぜ。



➡装備したとき、力や素早さなどのステイタスを上昇させてくれるものも。

戦闘中に使用した場合は？

こおりのロッド、ほのおのロッド、いかづちのロッド、ポイズンロッドのように、戦闘中にアイテムとして使用できる武器もある。敵全員にドカーンとダメージを与える、かなり強力な攻撃なのだが、１度使うとロッドは壊れてしまうので要注意。



⬆武器としてはイマイチ弱いロッドなのだが……。



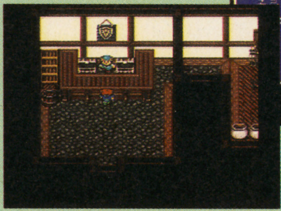
⬅戦闘中にアイテムとして使えば、すごく強力だぜ！

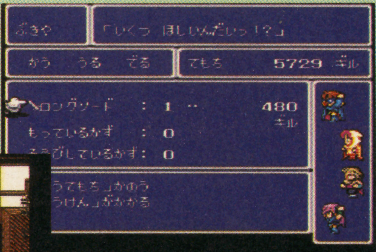
お店での買物の法則

武器や防具などをお店で購入する場合、まず欲しい商品を選ぶ。すると、誰がそれを装備できるのか、それと同じものをいくつ持っているかが表示される。なかなかの親切設計だ。

武器や防具、アイテムをお店に売った場合、買ったときの半額で買取られるのは従来通りだ。

⬇装備を購入するのって、ＲＰＧの楽しみの１つでもあるよね。

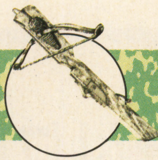




⬆選んだ武器を誰が装備できるのか、これでわかる。元気よく手を上げるのがいいね。



武器

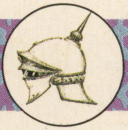


表の分類は画面の分類より詳しいので注意。また項目の、投…"なげる"こと、両…"りょうてもち"、魔…"まほうけん"、後…後列攻撃、がそれぞれ可能か、を示す。

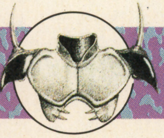
	名称	攻撃力	投	両	魔	後	追加効果	装備可能ジョブ
短剣	ナイフ	7	○	×	○	×		モ白以外
	ダガー	14	○	×	○	×		モ白以外
	ミスリルナイフ	23	○	×	○	×		モ白以外
	メイジマッシャー	31	○	×	○	×	魔力＋1　サイレス	モ白以外
	オリハルコン	41	○	×	○	×		モ白以外
	エアナイフ	56	○	×	○	×	風の追加ダメージ	モ白以外
剣	ブロードソード	15	○	○	○	×		ナ剣青赤
	ロングソード	22	○	○	○	×		ナ剣青赤
	ミスリルソード	31	○	○	○	×		ナ剣青赤
	さんごのつるぎ	37	○	○	○	×	電撃の追加ダメージ	ナ剣青赤
	ねむりのけん	49	○	○	○	×	眠り	ナ剣青赤
	グレートソード	57	○	○	○	×		ナ剣青赤
忍刀	くない	29	○	×	○	×	素早さ＋1	忍
	こだち	46	○	×	○	×	素早さ＋1	忍
刀	あしゅら	42	○	○	×	×		侍
	びぜんおさふね	51	○	○	×	×		侍
ヤリ	スピア	25	○	×	×	×	素早さ＋1	竜
	ミスリルスピア	30	○	×	×	×		竜
	トライデント	38	○	×	×	×	電撃の追加ダメージ	竜
	ウィンドスピア	44	○	×	×	×	風の追加ダメージ	竜
	ヘヴィランス	54	○	×	×	×		竜
オノ	バトルアックス	23	○	○	×	×		バ
	ミスリルハンマー	28	×	○	×	×		バ
	オーガキラー	33	×	○	×	×		バ
	ウォーハンマー	38	○	○	×	×		バ
	ポイズンアクス	48	○	○	×	×	毒の追加ダメージ	バ
ロッド	ロッド	8	×	×	×	○	魔力＋1	黒時召青赤
	ほのおのロッド	16	×	×	×	○	炎の攻撃	黒時召青赤
	こおりのロッド	16	×	×	×	○	氷の攻撃	黒時召青赤

※表中略称　ナ／ナイト　シ／シーフ　モ／モンク　忍／忍者　竜／竜騎士　狩／狩人　獣／魔獣使い　バ／バーサーカー　侍／侍　踊／踊り子　吟／吟遊詩人　白／白魔道士　黒／黒魔道士　赤／赤魔道士　青／青魔道士　時／時魔道士　召／召喚士　剣／魔法剣士　風／風水師　薬／薬師

	名　称	攻撃力	投	両	魔	後	追　加　効　果	装備可能ジョブ
ロッド	いかづちのロッド	16	×	×	×	○	雷の攻撃	黒時召青赤
	ポイズンロッド	32	×	×	×	○	毒の攻撃	黒時召青赤
杖	つえ	9	×	○	×	×		白時赤
	フレイル	16	×	○	×	○		白時赤
弓矢	ぎんのゆみや	38	×	×	×	○		狩
	ほのおのゆみや	39	×	×	×	○	炎の追加ダメージ	狩
	こおりのゆみや	39	×	×	×	○	冷気の追加ダメージ	狩
	いかづちのゆみや	39	×	×	×	○	電撃の追加ダメージ	狩
	くらやみのゆみや	43	×	×	×	○	暗闇	狩
	キラーボウ	49	×	×	×	○		狩
	エルフィンボウ	56	×	×	×	○		狩
竪琴	ぎんのたてごと	15	×	×	×	○		吟
	ゆめのたてごと	25	×	×	×	○	眠り	吟
ムチ	むち	26	×	×	×	○	マヒ	獣
	チェンウィップ	52	×	×	×	○	マヒ	獣
ベル	ギヤマンのかね	24	×	×	×	○		風
その他	えんげつりん	35	×	×	×	○		シ忍
	しゅりけん	50	○	×	×	○		装備不可



防　具



防具の分類も、実際の画面上の分類よりも詳しく、装備できるジョブに従った分類になっている。第3章のジョブデータは、これに準拠(じゅんきょ)しているので注意。

	名　称	防御力	魔法防御	追　加　効　果	装備可能ジョブ
盾	かわのたて	0	0		ナ竜侍バ剣青
	ブロンズシールド	1	0		ナ竜侍バ剣青
	アイアンシールド	2	0		ナ竜侍バ剣青
	ミスリルシールド	3	0		ナ竜侍バ剣青
	ゴールドシールド	4	0		ナ竜侍バ剣青
	ダイアのたて	6	0		ナ竜侍バ剣青
帽子	かわのぼうし	1	1		全ジョブ装備可能
	はねつきぼうし	2	2		全ジョブ装備可能
カブト	ブロンズヘルム	2	2		ナ竜侍バ剣

	名称	防御力	魔法防御	追加効果	装備可能ジョブ
カブト	アイアンヘルム	4	2		ナ竜侍バ剣
	ミスリルヘルム	6	2		ナ竜侍バ剣
	ゴールドヘルム	8	2		ナ竜侍バ剣
	ダイアのかぶと	10	2		ナ竜侍バ剣
戦闘帽子	グリーンベレー	3	2	力＋1　素早さ＋1	モシ忍狩青赤獣踊
	ねじりはちまき	6	0	力＋3	モシ忍狩青赤獣踊
	タイガーマスク	9	2		モシ忍狩青赤獣踊
魔法帽子	さんかくぼうし	4	2	魔力＋1	白黒時召青赤薬風吟踊
	しさいのぼうし	6	2	魔力＋2	白黒時召青赤薬風吟踊
服	かわのふく	1	1		全ジョブ装備可能
ヨロイ	ブロンズアーマー	4	2		ナ竜侍バ剣
	アイアンアーマー	6	2		ナ竜侍バ剣
	ミスリルアーマー	9	2		ナ竜侍バ剣
	ゴールドアーマー	12	2		ナ竜侍バ剣
	ダイアのよろい	15	2		ナ竜侍バ剣
軽装ヨロイ	どうのむねあて	3	2		白黒時召薬風吟　以外
	けんぽうぎ	5	2	力＋1	白黒時召薬風吟　以外
	ぎんのむねあて	7	2		白黒時召薬風吟　以外
	しのびのころも	9	2	素早さ＋1	白黒時召薬風吟　以外
	ちからだすき	11	0	力＋2	白黒時召薬風吟　以外
	ダイアのむねあて	13	2		白黒時召薬風吟　以外
ローブ	もめんのローブ	2	4		白黒時召青赤薬風吟踊
	シルクのローブ	4	6		白黒時召青赤薬風吟踊
	しじんのふく	6	8		白黒時召青赤薬風吟踊
	だいちのころも	8	10	大地	白黒時召青赤薬風吟踊
	ひかりのローブ	11	12	魔力＋2	白黒時召青赤薬風吟踊
アクセサリー	かわのくつ	1	1		全ジョブ装備可能
	てんしのゆびわ	5	10	ゾンビや老化を防ぐ	全ジョブ装備可能
	ほのおのゆびわ	5	5		全ジョブ装備可能
	さんごのゆびわ	5	5		全ジョブ装備可能
	ミスリルのこて	3	0		ナ竜侍バ剣
	ガントレット	6	1		ナ竜侍バ剣
	ぎんのうでわ	2	3		ナ竜侍バ剣　以外
	パワーリスト	3	0	力＋2	ナ竜侍バ剣　以外
	ダイアのうでわ	4	5		ナ竜侍バ剣　以外



アイテム



アイテムは戦闘中しか使えないもの、移動中しか使えないもの、またいつでも使えるものの3種類がある。ゲーム中にアイテム画面で選べば、効果がわかる。

名称	使用場所	効果
ポーション	いつでも	ケアルと同じく、ＨＰが50ポイント回復。１本40ギル
ハイポーション	いつでも	ＨＰを500ポイント回復してくれる。中盤からお世話になります
エーテル	いつでも	こちらはＭＰを40ポイント回復。出かける時は忘れずに
エリクサー	いつでも	ＨＰとＭＰを完全に回復してくれる、ありがたーいお薬
フェニックスのお	いつでも	戦闘不能状態から回復させる。白魔法のレイズと同じなのね
おとめのキッス	いつでも	蛙になったら、これで回復だ。でも蛙はいいなぁ、蛙は
せいすい	いつでも	ゾンビ状態を回復させるには、このアイテムしかない！
かめのこうら	戦闘中	薬師の調合専用アイテム。いったいどんな薬ができるの？
どくけし	いつでも	毒気を取る薬。保険だと思って２、３コ持っておこう
めぐすり	いつでも	敵のフラッシュなどで暗闇状態になったら、めぐすりをさせ
きんのはり	いつでも	石化した味方を１人回復してくれる。石化は本当に怖いよ
うちでのこづち	いつでも	ミニマムなどで小人にされたら、これで思いっきり叩くとよい
テント	移動中	ＨＰが1000、ＭＰが100、ゾンビ以外のステータスが回復する
コテージ	移動中	ＨＰとＭＰが完全回復。またゾンビ以外のステータスも回復
きょじんのくすり	戦闘中	戦闘中、ＨＰの上限が倍になる。対ボス戦に使いたい
ちからのくすり	戦闘中	戦闘中、攻撃力がグンとアップする。効果は戦闘終了まで続く
スピードドリンク	戦闘中	時魔法のヘイストと同じく、攻撃回数が増える
プロテスドリンク	戦闘中	白魔法のプロテスと同じ効果。防御力がアップする
えいゆうのくすり	戦闘中	これを使えば、その戦闘中すべての能力が飛躍的に上がる
かとんのじゅつ	戦闘中	敵に投げつけると、炎のダメージを与える
すいとんのじゅつ	戦闘中	敵に投げつけると、水のダメージを与える
らいじんのじゅつ	戦闘中	敵に投げつけると、雷のダメージを与える






【考察】PART―2

FFシリーズを考える

チョコボ

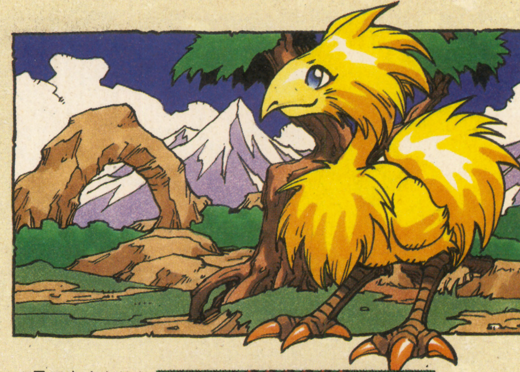
Chocobo

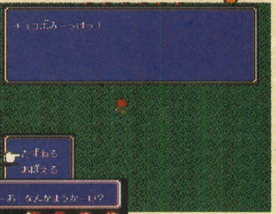
『FF』シリーズのマスコットキャラ

ＦＦファンにはおなじみのチョコボは、そのコミカルさ、ユニークさにファンも多く、シリーズに欠かせない名脇役となっている。このチョコボたち、初登場は意外にも『ＦＦII』からとなる。当初は鳥のクセに飛べないかわいそうな存在だったが、『ＦＦIV』からは、空を飛ぶ新種も登場している。

チョコボの仲間たち

地上を速く安全に移動する手段として『ＦＦII』に初登場したチョコボ。『ＦＦIII』には荷物を預かってくれる親分株のデブチョコボ、『ＦＦIV』ではＭＰを回復させる白チョコボと低空を飛ぶ黒チョコボ。たくさんの兄弟たちとともに、チョコボの森で彼らは暮らしている。





➡足で歩くよりもずっと便利なチョコボ。『ＦＦII』で初めて登場。



⬅ギサールの野菜が大好物のデブチョコボは『ＦＦIII』から登場する。



➡黒チョコボの登場で、念願の空へ飛べるようになるのは『ＦＦIV』から。



Chapter 3 JOB

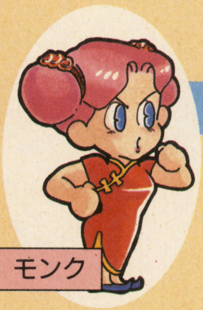


「お金でやとわれた初日の気分はどんなだい、小びんちゃん?」父さんがたずねた。「うまくできたかい?」
「そう思うわ」と、ローラはこたえた。「ホワイトさんが、わたしのボタン穴をほめてくれたんですもの」

L・I・ワイルダー作　こだまともこ・渡辺南都子訳
『大草原のちいさな町』(講談社刊)

ジョブシステム大図解

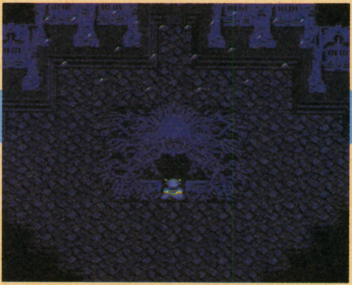
今回の複雑なジョブシステムを正しく理解することが『V』を解く、そして楽しむポイントといえる。ここでは21種類あるジョブの特徴を紹介していくことにする。



モンク

●クリスタルがカギを握る

プレイヤーは最初から21種類のジョブへの転職が許されているわけではない。世界に散らばるクリスタルの中に眠る、古(いにし)えの勇者たちの力を受け継がなくてはならないのだ。ストーリー上の重要なイベントであるクリスタルの探索に成功すると、より強力なジョブへの転職ができる。

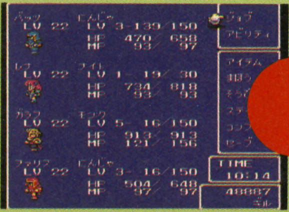


⬆オープニングでいきなり砕け散る、風のクリスタル。劇的なストーリー展開。

ジョブチェンジ

いつでもどこでもできるのだ

ジョブチェンジはプレイ中にメニュー画面で〝ジョブ〟を選べばいつでもＯＫ。ジョブのレベルアップにより覚えたアビリティはジョブチェンジしたあとでも忘れることはない。このアビリティを転職したあとのジョブに加えることも可能だ。



⬆ここで右上の〝ジョブ〟か〝アビリティ〟を選ぶだけでいいのだ。じつに簡単。



黒魔道士

●ABPを集めよう

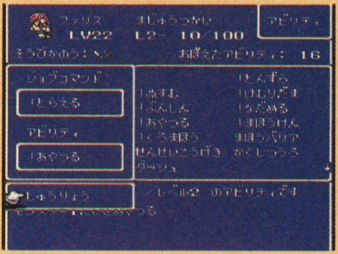
キャラのレベルと同様に、各ジョブにもレベルが設定されている。このジョブレベルが上がるとアビリティという、そのジョブ特有の能力を覚えていく。レベルを上げるにはアビリティポイント（以下ＡＢＰ）を集めなければならない。ＡＢＰは経験値と同じように戦闘終了時に入手。



⬆１回の戦闘で手に入るＡＢＰも普通は１～２ポイント。腹を決めて地道(じみち)に集めていこう。

最強のキャラをつくるためには？

まず、お互いのジョブのアビリティの持つ長所をうまく組み合わせて使うことが基本中の基本。そして、それぞれのジョブを最高レベル(マスター)まで成長させるのも大切。マスタークラスになったジョブの持つすべてのジョブ特性(特殊コマンドは含まれない)はすっぴんにも自動的に記憶されるのだ。これを活かさない手はないぞ！



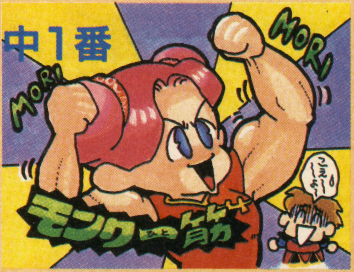
◆戦闘コマンドの上から3番目、ここが『V』のポイントなのだ。

モンクのアビリティを取得

↕ HP、体力を中心に各パラメータがアップ

モンクのアビリティを取得

HP全キャラ中1番



モンクのHPの上昇率はすべてのジョブで1番。前列で戦うと考えれば、頼りになる。しかし、物理攻撃の効かない相手は苦手だ。

黒魔法を使うモンク



格闘はもちろん、相手モンスターにあわせて魔法戦も展開できるオールラウンドプレイヤー。防御力も黒魔道士時代より大幅アップ。

●ジョブによって上がるパラメータが違うぞ

キャラ自体のレベルアップにもジョブが密接に関係している。たとえば戦士系のジョブならＨＰや力を、魔道士系ならＭＰや魔力を中心に数値が上がっていくのだ。

治療ができる黒魔道士



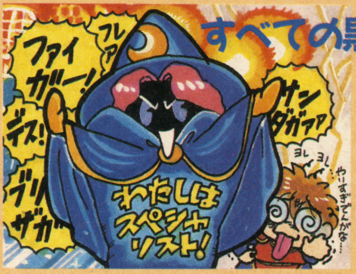
モンクの"チャクラ"を使えば毒や暗闇状態の回復が可能。HPもモンク時代にかなり増加しているので防御力の低い黒魔道士も安心。

黒魔道士のアビリティを取得

↕ MP、魔力を中心に各パラメータがアップ

黒魔道士のアビリティを取得

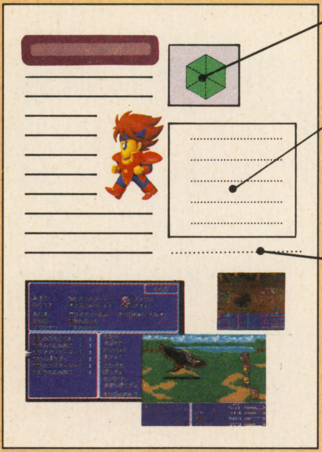
すべての黒魔法を使う



黒魔法はすべて取得済み。MPさえあればヘタな戦士の攻撃よりも効果大だ。問題は防御力とHPの低さ。後列で戦わせよう。

FFⅤジョブ大百科

21種類あるジョブの複雑な情報を整理し冒険者に贈るのがこの百科。
ゲームを始めるうえでの参考にぜひ活用してほしいところだ。



●成長データ……レベルアップ時に増える各パラメータの成長率を6角グラフにまとめた。外側に広がっていくほどレベルアップ時に大きく数値が上昇するのだ。

●取得アビリティ……ジョブレベルアップしていくことで覚えていくアビリティを全表示。【かばう】(ＡＢＰ10)とは〝かばう〟というアビリティを覚えるのにＡＢＰが10必要ということを表す。さらに青のアビリティは特殊コマンド、緑はジョブ特性を表す。

●装備可能アイテム……各ジョブが装備可能な武器と防具を表示してある。同じヨロイや帽子でも数種類あるところに注意。

(短)…短刀　(忍)…忍刀　(剣)…剣　(騎)…騎士剣　(ヤ)…ヤリ　(オ)…オノ
(刀)…刀　(ロ)…ロッド　(杖)…杖　(メ)…メイス　(弓)…弓矢　(琴)…竪琴
(ム)…ムチ　(ベ)…ベル　(盾)…盾　(カ)…カブト　(帽)…帽子　(魔)…魔法帽子
(リ)…リボン　(ヨ)…ヨロイ　(軽)…軽装ヨロイ　(ロ)…ローブ　(小)…小手　(腕)…腕輪
(指)…指輪　(マ)…マント

すっぴん －Suppin－

女性の化粧前の顔をさす言葉であるように、彼らは彩られるのを待っている。また、職業という概念を持たない彼らは、どんな複雑な使い方をする武器であろうと、たちどころに体得していく。

そして、それぞれの職業の達人に昇りつめた者が再度すっぴんに戻っても、その特性は忘れることなく残される。彩られし者、そして最強になる可能性を秘めたる者。それがすっぴんなのだ。

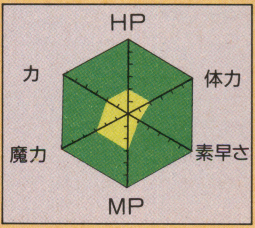


■装備可能アイテム

武／(短)(忍)(剣)(騎)(ヤ)(オ)(刀)(ロ)(杖)(メ)(弓)(琴)(ム)(ベ)

防／(盾)(カ)(帽)(魔)(リ)(ヨ)(軽)(ロ)(小)(腕)(指)(マ)

■成長データ



■初期コマンド

たたかう

アイテム



⬅特殊コマンドなどは使えないが、すべての武器が装備可能。考えようによっては強力。



➡頭に燦然(さんぜん)と輝く3つ星はマスターの証(あかし)。彼らの持つジョブ特性が全部すっぴんに集まる。

ナイト —Knight—

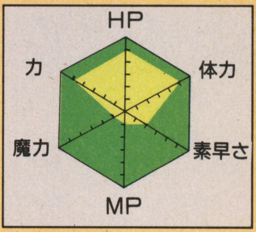
　ときには過剰なまでに見えるナイトたちの他者を思いやる心、それはすべて彼らが剣術修行する際に先駆者たちにたたきこまれる騎士道精神に基づいている。たとえ剣の試合に勝利しても、その課程が騎士道精神に劣るものならば彼らは負けと判断されるのである。



　瀕死の仲間が攻撃されそうになったら自らの身を挺して守り抜く。魔法などは使わず剣で正々堂々と渡りあう。彼らは言うだろう。これこそが騎士道精神なのだと。第三者から見れば、思いこみにすぎないのだが、その思いこみで彼らはその攻撃を有効にすることもできる。まさに精神力のなせる技といえよう。

　しばし、その実直な性格がパーティに危機をもたらすこともあるにはあるが、やはりその攻撃力の高さは見逃せない。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
まもり

アイテム

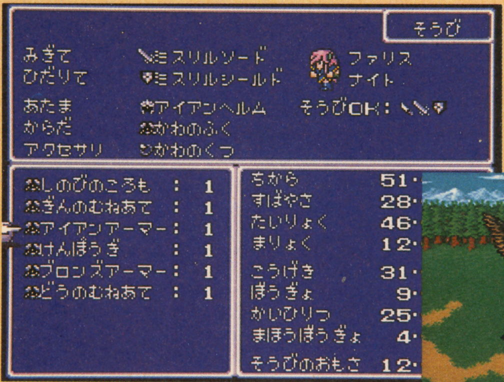
■取得アビリティ

【かばう】（ＡＢＰ10）…瀕死状態の仲間のキャラが攻撃を受けたときに代わりにダメージを受ける。
【まもり】（ＡＢＰ30）…素手や武器によるモンスターの物理攻撃を100パーセント防御できる。
【りょうてもち】（ＡＢＰ50）…剣、オノ、刃を両手で装備することで攻撃力がアップ。ただし盾は装備できない。
【盾装備】（ＡＢＰ100）…どんなジョブでも盾を装備することができるようになる。
【ヨロイ装備】（ＡＢＰ150）…どんなジョブでもヨロイを装備することができるようになる。
【剣装備】（ＡＢＰ？）…どんなジョブでも剣が装備できパラメータの〝ちから〟がナイトと同じになる。

■装備可能アイテム

武／(短)(剣)(騎)　防／(盾)(カ)(ヨ)(軽)(小)(指)(マ)

高潔なる騎士道精神を見よ



⬆攻撃力の高さに加え、防具も優れた物が装備可能。序盤戦ではかなり頼りになるジョブといえる。

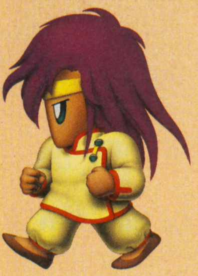


➡残りＨＰが少ない瀕死状態の仲間をかばう。美しい光景である。



⬅〝まもり〟を使えば相手の強力な攻撃もまったくのムダ。しかし同時にナイトの高い攻撃力も消える。

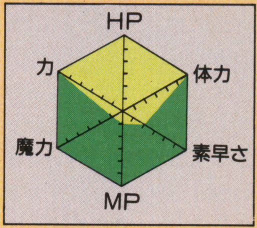
モンク －Monk－



武芸と同時に仏道も極めんとする彼らは、基本的に装備するべき武器を持たない。武器を使っての戦闘は厳格な戒律によって禁じられているためである。しかし、どうしても戦わざるを得ない状況に備え、彼らの先人たちがあみ出したのが、己れの肉体を駆使して戦う数々の体術だ。

独自の呼吸法によって体内を通る無数の経絡に気をめぐらせ、その増幅された気を戦闘力にして体外に放出し、通常の倍以上の破壊力を発揮するのだ。また、これと同じ方法で体内にある毒素を浄化することも可能である。中国に伝わる気功法でいうところの硬気功と軟気功の違いといえるのでは。防具も動きやすさを重視しているため、どうしても防御力は低い。しかし、相手の攻撃を受け流しつつ反撃する太極拳にも似た優れた防御術が普及している。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
けり

アイテム

■取得アビリティ

【ためる】(ＡＢＰ15)…ターン力を蓄えることで攻撃力が２倍に上昇する。ただし、力を蓄えているときは防御力が低下している。

【格闘】(ＡＢＰ30)…武器を装備しない素手のときの攻撃力とパラメータの"力"がモンクと同じになる。

【チャクラ】(ＡＢＰ45)…自分に限ってＨＰの回復と、暗闇と毒のステータスを治療できる。

【カウンター】(ＡＢＰ60)…モンスターの武器や素手の攻撃を受けたときに一定の確率で反撃をする。

【ＨＰ10%アップ】(ＡＢＰ100)…最大ＨＰ10%アップ。

【ＨＰ20%アップ】(ＡＢＰ150)…最大ＨＰ20%アップ。

【ＨＰ30%アップ】(ＡＢＰ？)…最大ＨＰ30%アップ。

■装備可能アイテム

防／帽軽腕指マ

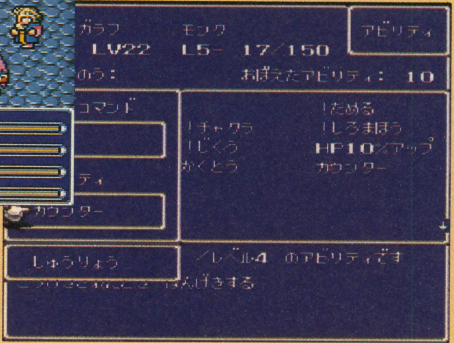
驚異の体術が次々と決まるぞ



⬆強烈なオーラが体を包みこむ。次の攻撃ではモンスターを一撃で葬る必殺の一撃が決まる。



➡鍛え上げられた肉体は体内の毒素も一瞬のうちに消し去るのだ。



⬅パラメータの"素早さ"が低いのがモンクの欠点だが、カウンターを使えば素早い敵が相手でも安心。

シーフ －Thief－

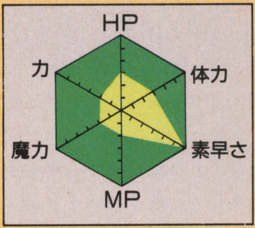
窃盗術をベースにあみ出した攻撃法は、ある意味で冷酷無比。モンスターたちが隠し持つアイテムを盗み出し、驚いたモンスターにスキが生じると見るとトドメの一撃を加えていく。じつに合理的、かつ、したたかである。

盗賊として培われた警戒心は後方からの襲撃を未然に防ぎ、モンスターと遭遇した場合でもつねに脱出用経路を確保しつつ戦う。隠し通路に通じる壁のわずかな隙間もけっして見逃さない。

別に人間を傷つけているわけではないのだから、シーフや盗賊と呼ぶのは少し忍びない。各地に点在するダンジョンに潜入し奥深くに眠る宝を暴くという意味では、トレジャーハンターと呼ぶほうがふさわしい。ダンジョン潜入時にはシーフがひとりいると心強い。



■成長データ



■初期コマンド

たたかう
ぬすむ

アイテム

■取得アビリティ

【隠し通路】（ＡＢＰ10）…ダンジョン内にある隠された通路が見えるようになる。

【とんずら】（ＡＢＰ20）…Ⓛ＋Ⓡボタンを押し続ける逃走よりも高い確率で戦闘から脱出できる。

【ダッシュ】（ＡＢＰ30）…フィールドマップに限り、Ⓑと✚ボタンで通常の２倍の速さで歩ける。

【ぬすむ】（ＡＢＰ50）…モンスターが持っているアイテムを盗み出すことができる。

【警戒】（ＡＢＰ75）…バックアタックを100％防ぐ。

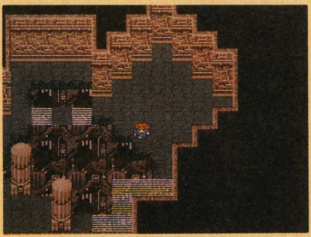
【ぶんどる】（ＡＢＰ150）…モンスターが持っているアイテムを盗むと同時にダメージも与える。

【ちょこまか動く】（ＡＢＰ？）…パラメータの〝素早さ〟がシーフと同じになる。

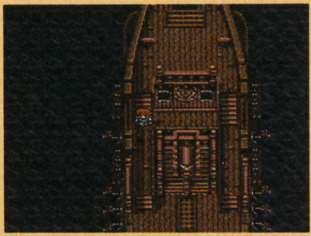
■装備可能アイテム

武／(短)　防／(帽)(軽)(腕)(指)(マ)

盗み出すはモンスターの命か



⬆『Ｖ』の隠し通路はかなり複雑。しかしシーフがいれば安心だ。



⬆意外に役に立つのがこのダッシュ。ハイスピードで移動可能。



⬆〝ぬすむ〟や〝ぶんどる〟を使えば戦闘終了後の成果も大きい。思わぬアイテムが手に入ることも。

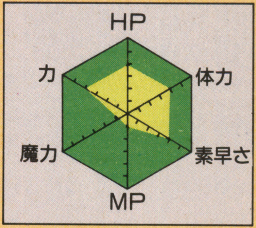
竜騎士-Dragon Knight-

竜騎士は本来、飛竜と呼ばれるドラゴンとともに戦い、空の王者の名を欲しいままにしていた。しかし、飛竜の角と舌が希少価値として好事家の間に知られると、それ目当ての乱獲が始まり飛竜の数が激減。さらに五十年前の、史書でいうところの“大戦”が勃発、種の滅亡を決定づけた。勇猛なる竜騎士たちは先兵を務め、多大なる戦果をあげたが、その犠牲も大きく、現在生存が確認されている飛竜は現タイクーン国国王、タイクーンIII世のもとにいる1匹のみ。



一方飛竜を亡くした竜騎士たちは、強靱な足腰のバネを利用し自分の力で空中に舞いあがることを覚えた。そして、空中より落下しながら手にしたヤリでモンスターを攻撃する必殺技をあみ出したのだ。その姿はかつて飛竜とともに戦ったものをほうふつとさせた。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
ジャンプ

アイテム

■取得アビリティ

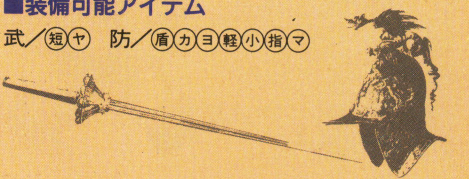
【ジャンプ】（ＡＢＰ50）…ジャンプ攻撃が可能になる。ジャンプしている間は敵味方の物理、魔法攻撃を受けてもノーダメージ。ただし、どんな回復行為も受けられない。そして、相手が分身していない限り100％の命中率を誇る。さらに武器にヤリを装備していれば攻撃力も２倍になる。

【りゅうけん】（ＡＢＰ150）…モンスターのＨＰとＭＰを吸い取ることができる。

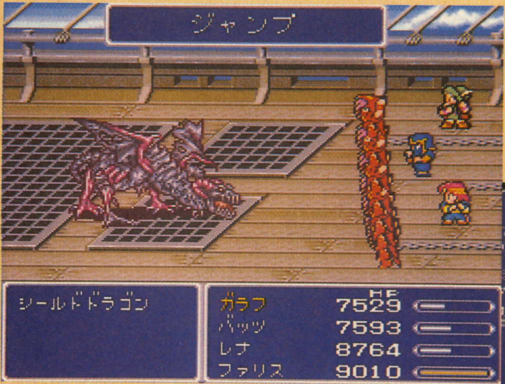
【ヤリ装備】（ＡＢＰ？）…どんなジョブでもヤリが装備可能。パラメータの“力”が竜騎士と同じになる。

■装備可能アイテム

武／短ヤ　防／盾カヨ軽小指マ



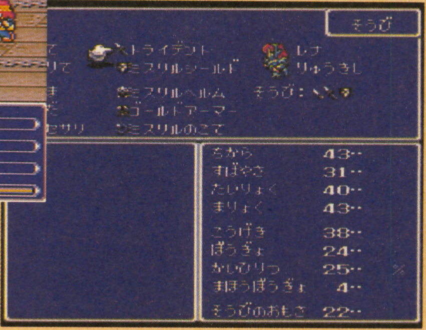
空より飛来する一閃の槍



⬆ジャンプ中は相手の攻撃をいっさい受けつけない。この能力をうまく使えれば戦闘が有利に展開。



➡MPも吸収するりゅうけん。魔法のアビリティを加えるべきかも。



⬅ヤリを持つのは竜騎士である証。ジャンプ攻撃もこの武器がなければ威力が半減してしまうのだ。

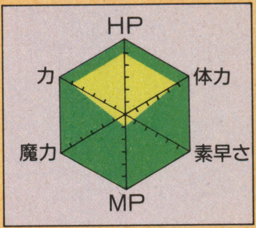
バーサーカー -Berserker-



辺境の地で暮らす彼らは生来の戦闘部族。その頭には、部族の間で昔から強さの象徴とあがめられている、銀色狼の毛皮をかぶっている。狩猟や部族間の闘争に使われるオノは、常人には両手でも持ち上がらないほどの重量である。しかし彼らはこれを片手で楽々と操り、狙った獲物を一撃のもとに倒す。体格的に敏捷性の低い彼らだが、それを補ってあまりある高い攻撃力を持っているのだ。

そして、経験を積み名実ともに戦士と呼ばれるようになると、部族の祈祷師により特殊な薬草を煎じた顔料を、ある呪法の唱和と共に顔にペイントされる。この儀式を通過した者はひとたび戦闘が始まると相手を倒すまで戦う狂戦士へと変貌する。数年ほど前、白魔法ギルドではこの呪法の魔法的見地での解明に成功している（＝バーサク）。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう

アイテム

■取得アビリティ

【バーサク】（ＡＢＰ100）…戦闘中、いつも白魔法のバーサクをかけられている状態になる。反面、どんなに他の特殊コマンドを持っていても、使うことはできなくなる。

【オノ装備】（ＡＢＰ？）…どんなジョブでもオノが装備でき、パラメータの〝力〟がバーサーカーと同じに。

■装備可能アイテム

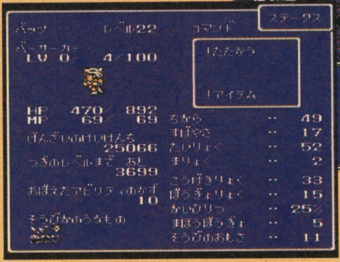
武／㊗短㊗オ㊗ハ　防／㊗盾㊗カ㊗ヨ㊗軽㊗小㊗指㊗マ



味方も恐れる狂える戦士



⬆このジョブ専用の武器であるオノは高い攻撃力だ。ジョブのイメージにも合っている。



➡ＨＰと体力、力の上昇率はモンクに次ぐ高さを誇る。前線で戦う能力はすべて持つ。



⬆バーサクのアビリティを取得してからがこのジョブの真骨頂。１度戦闘が始まれば倒すまで戦う。

忍者 −Ninja−

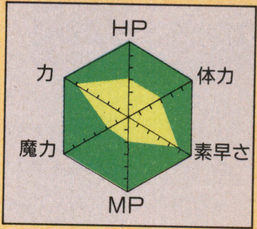
その昔、東の異大陸より伝来した暗殺術を、脈々と継承している武闘集団。彼らの攻撃方法はこの"忍術"というものが基本になっており、その内容は攻撃を始め、隠形(おんぎょう)や策略などさまざまに分れる。とくに秘伝の巻物を使って唱える"火遁(かとん)の術"、"雷神(らいじん)の術"は同じ属性の黒魔法よりも高い攻撃力を誇っている。

また、残像現象を利用した分身や煙玉(けむりだま)を使った隠形の術は、無駄な戦いは避けるがよしとする忍者たちの掟(おきて)を物語る。



両手に二種類の武器を装備する二刀流が彼らの先人たちがあみだした剣術。使える武器の攻撃力は低いが、相手より多く攻撃することで攻撃の確実性を増している。いざとなれば装備できない武器を投げつけてでも勝つ。この執念が忍者である。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
なげる

アイテム

■取得アビリティ

【けむりだま】(ABP10)…Ⓛ+Ⓡボタンでの逃走より高い確率で戦闘から脱出できる。

【ぶんしん】(ABP30)…自分の分身を2体出して、モンスターの物理攻撃を2度完全に避ける。白魔法のブリンク(→P62)と同じ効果。

【先制攻撃】(ABP50)…モンスターとの遭遇時に先制攻撃できる確率が通常よりもあがる。

【なげる】(ABP150)…短剣、剣、忍刀、ヤリを投げて攻撃。投げた武器はなくなってしまうが、通常攻撃よりも大きなダメージを与える。忍術のための巻物や、忍者専用の武器、手裏剣(しゅりけん)を使うときもこのコマンドで。

【二刀流】(ABP?)…両手に2種類の武器を装備して1回で2度攻撃することができる。ただし、竪琴(たてごと)と弓矢は2種類同時に装備することはできない。

■装備可能アイテム

武/㊠㊣ 防/㊞㊮㊫㊨ⓜ

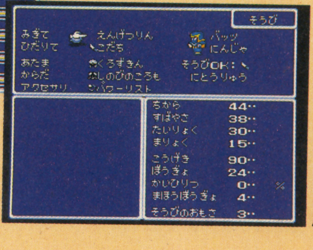
多彩な技を持つ静かなる暗殺者



☗"けむりだま"や"ぶんしん"など忍者ならではの技が次々と繰り出される。これはなかなか爽快(そうかい)。



☗"なげる"コマンドを選択後、投げる武器を決めるのだ。『Ⅳ』でもエッジの投げる武器は強力だった。



☚2種類の武器をそれぞれ両手に装備することができる。1回で2度の攻撃が可能だ。

侍 －Samurai－

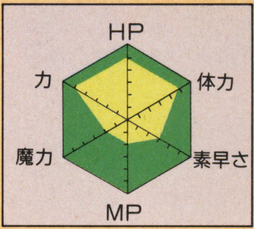
忍者同様、侍の剣術も異国の地より持ちこまれたもの。しかし、両者の性質は大きく異なる。あえていうなら力と素早さの違いであろうか。

変幻自在の攻撃を特徴とする忍者に対し、ヨロイなどを着こんだ侍は行動に素早さが欠け、敵の攻撃の的になりやすい。そこで彼らが身につけたのが〝真剣白刃取り〟という、素手で相手の武器を受け止めてしまう、驚異の体術である。



若き侍たちが追い求める究極の剣技が〝居合抜(いあいぬ)き〟と呼ばれるもの。剣技としては構えを必要としない異色のもので、襲いかかってきた複数のモンスターを一瞬でうち倒す。ただし、極度の精神集中が必要とされるため成功率はとても低い。剣聖をめざす者、あくなき自己鍛練(たんれん)あるのみだ。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
ぜになげ

アイテム

■取得アビリティ

【みねうち】(ＡＢＰ10)…攻撃後モンスターをマヒ状態にする。

【ぜになげ】(ＡＢＰ30)…本来通貨であるギルを投げて攻撃する。投げるギルの数（攻撃力）はキャラのレベルが上がるほど多くなっていく。

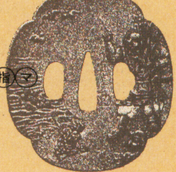
【白刃取り】(ＡＢＰ60)…物理攻撃を受けたときに一定の確率でその攻撃を無効にする。

【刀装備】(ＡＢＰ180)…どんなジョブでも刀が装備可能になる。パラメータの〝力〟が侍と同じになる。

【いあいぬき】(ＡＢＰ？)…画面上のすべてのモンスターを同時に攻撃できる。

■装備可能アイテム

武／㊟短㊟刀　防／盾カヨ軽小指マ



豪剣を振りかざす異国の剣士



⬆お金で攻撃するなんて一見不謹慎(ふきんしん)だが、これがなかなか強力。



⬆構えをとらず、鞘(さや)に始まり鞘に終わる居合抜き。その二太刀(たち)めを見た者はいないという。



➡侍が装備するのは、やはり刀。名前も日本の名刀が続々登場する。

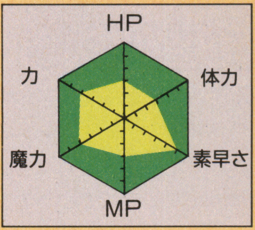
狩人 －Archer－

森を生活のテリトリーとする彼らは基本的に戦いを好まない。手にしている弓矢はあくまでその日の生活を保証するためのもの。しかし、狩猟で鍛え上げた戦闘センスはかなりのものである。数秒間、相手に狙いをつける余裕があれば命中率は10割。また4本の矢を一度に取り出し、次々と相手に向って放つ得意技も持っている。命中率、攻撃力は落ちるが複数のモンスターが相手のときはこの荒技が有効だ。後列より仲間の援護をさせれば彼の右に出る者はいないだろうと思われる。



そして、森に住む彼が持つ、もうひとつの能力はともに暮らす動物たちを戦わせること。仲間の危険を本能で感じ取った動物たちは、普段見せない強烈な攻撃で狩人を助けてくれる。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
ねらう

アイテム

■取得アビリティ

【どうぶつ】(ABP15)…森の仲間である動物を、戦闘中に呼び出す。呼び出された動物は攻撃や戦闘補助、味方の治療などをおこなう。ジョブレベルが高いほどいろいろな動物を呼び出すことが可能。

【ねらう】(ABP45)…相手が分身していない限りは、攻撃の命中率が100％になる。弓以外の武器でも効果あり。

【弓装備】(ABP135)…どんなジョブでも、弓を装備可能。パラメータの"素早さ"と"力"が狩人と同じになる。

【みだれうち】(ABP？)…画面上にいるモンスターの中からランダムに4体選んで攻撃する。ただし、1体に与えるダメージは通常攻撃の1/2に減る。

■装備可能アイテム

武／㊫㊬ 防／㊭㊮㊯㊰㊱



動物と心通わせる森の守護者



⬅弓は後列から攻撃しても威力が落ちることはない。"ねらう"で使えば確実だ。



➡普段は心やさしい動物たちも、いざというときは狩人を助けるために隠れた力を見せる。

■動物一覧

名称	効果
りす	敵1体を攻撃する。空を飛ぶ敵には無効
ハチの群	敵全体を攻撃する。ランダムで毒攻撃もあり
ナイチンゲール	味方全員のHPを一定量回復する
モモンガ	敵全体をしばらく動けないようにする
ファルコン	敵1体を攻撃。攻撃目標のHPが大きければ大きいほど、与えるダメージも大きくなっていく
ワイルドボー	敵1体を攻撃する。空を飛ぶ敵には無効
スカンク	敵全体を攻撃。攻撃と同時に敵のステータスを暗闇と毒(毎ターンHP減少)に変える
ユニコーン	味方全員のHPとMPを一定量回復する

白魔道士 −Priest−

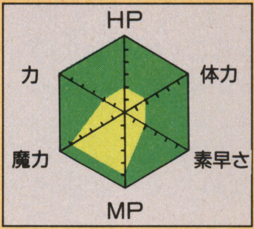


魔道士というよりは僧侶に近い。教会にて神の祝福を受け、さまざまな回復系の魔法を使いこなすことができるのだ。ときとして勇み足を踏んで傷つく戦士たちを治療できる、数少ない職業。また、神の祝福を受けた生命力あふれる回復魔法は、いまだあの世へ成仏(じょうぶつ)できないアンデッド系の生物にとっては戦士の一撃よりも恐怖すべきものとなっている。



⬅身体の回復をうながす白魔法も、アンデッド系にとっては脅威と変わるのである。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
しろまほう

アイテム

■取得アビリティ

【しろまほうＬ１】(ABP10) …Ｌ１までの白魔法が、唱えられる。（ケアル、ライブラ、ポイゾナ）
【しろまほうＬ２】(ABP20) …Ｌ２までの白魔法が、唱えられる。（サイレス、プロテス、ミニマム）
【しろまほうＬ３】(ABP30) …Ｌ３までの白魔法が、唱えられる。（ケアルラ、レイズ、コンフュ）
【しろまほうＬ４】(ABP50) …Ｌ４までの白魔法が、唱えられる。（ブリンク、シェル、エスナ）
【しろまほうＬ５】(ABP70) …Ｌ５までの白魔法が、唱えられる。（ケアルガ、リフレク、バーサク）
【しろまほうＬ６】(ABP100) …Ｌ６までの白魔法が、唱えられる。（アレイズ、ホーリー、ディスペル）
【ＭＰ10％アップ】(ABP？) …最大ＭＰ10％アップ。

■装備可能アイテム

武／(杖)(メ)　防／(魔)(ロ)(腕)(指)(マ)

■白魔法一覧

魔法名	ＭＰ	効果	魔法名	ＭＰ	効果
ケアル	4	ＨＰ回復(小)。アンデッドにはダメージ	ミニマム	5	相手を小人化させる。または戻す
ケアルラ	9	ＨＰ回復(中)。アンデッドにはダメージ	コンフュ	4	相手を混乱させる
ケアルガ	27	ＨＰ回復(大)。アンデッドにはダメージ	ブリンク	6	分身を作りだして物理攻撃を2回まで防ぐ
レイズ	29	戦闘不能を回復。アンデッドを戦闘不能にする	シェル	5	魔法に対する防御力をアップさせる
アレイズ	?	戦闘不能を回復。ＨＰを完全回復	エスナ	10	戦闘不能以外のステータスを回復させる
ポイゾナ	2	毒を治療する	リフレク	15	魔法をはね返すバリアを張る
ライブラ	1	相手の弱点、ＨＰ、レベルを調べる	バーサク	8	相手を狂戦士状態にする(攻撃力アップ)
サイレス	2	相手が魔法を使えなくする	ホーリー	?	聖なる力で相手を攻撃する
プロテス	3	物理的なダメージを1/2にするバリアを張る	ディスペル	?	相手にかかっている魔法の効果を無効にする

黒魔道士 ―Wizard―

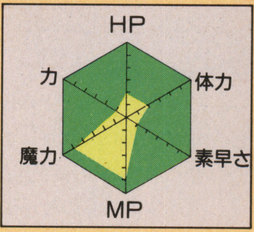
魔法の暗黒面を司(つかさど)るのが彼らである。魔法というものがこの世に現われいでた、遙かなる昔から幾度となく秘儀を繰り返してきた。得意とするのは炎、冷気、稲妻の三属性の攻撃魔法。術者の魔力の大きさによって、同じ属性の魔法でも威力が大きく異なってくる。最高クラスの者になると、任意の地点に常温核融合を起こすという、奇跡のような離れわざを実現させる。他の魔道士たちは畏怖(いふ)の念をこめてその者を〝魔人〟と敬しているのだ。





⬅常温核融合を人工的に引き起こすフレア。黒魔法の中で1、2を争う威力だ。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
くろまほう
アイテム

■取得アビリティ

【くろまほうＬ１】(ＡＢＰ10) …Ｌ１までの黒魔法が、唱えられる。 (ファイア、ブリザド、サンダー)
【くろまほうＬ２】(ＡＢＰ20) …Ｌ２までの黒魔法が、唱えられる。 (ポイズン、スリプル、トード)
【くろまほうＬ３】(ＡＢＰ30) …Ｌ３までの黒魔法が、唱えられる。 (ファイラ、ブリザラ、サンダラ)
【くろまほうＬ４】(ＡＢＰ50) …Ｌ４までの黒魔法が、唱えられる。 (ドレイン、ブレイク、バイオ)
【くろまほうＬ５】(ＡＢＰ70) …Ｌ５までの黒魔法が、唱えられる。 (ファイガ、ブリザガ、サンダガ)
【くろまほうＬ６】(ＡＢＰ100) …Ｌ６までの黒魔法が、唱えられる。 (フレア、デス、アスピル)
【ＭＰ30％アップ】(ＡＢＰ？) …最大MPが、30％アップする。

■装備可能アイテム

武／㊗短㊐口 防／魔㊐口腕指マ

■黒魔法一覧

魔法名	MP	効果	魔法名	MP	効果
ファイア	4	炎で攻撃（ダメージ小）。冷気の属性に効果大	ポイズン	2	相手の体に毒素を注入し徐々にＨＰを奪う
ファイラ	10	炎で攻撃（ダメージ中）。冷気の属性に効果大	バイオ	16	相手の体に細菌を植えつけ徐々にＨＰを奪う
ファイガ	25	炎で攻撃（ダメージ大）。冷気の属性に効果大	スリプル	3	相手を眠らせる
ブリザド	4	冷気で攻撃（ダメージ小）。爬虫類系に効果大	トード	8	相手を蛙に変える。または蛙から戻す
ブリザラ	10	冷気で攻撃（ダメージ中）。爬虫類系に効果大	ブレイク	15	相手を石化状態にする
ブリザガ	25	冷気で攻撃（ダメージ大）。爬虫類系に効果大	ドレイン	13	相手のＨＰを吸収。アンデッドには逆効果
サンダー	4	稲妻で攻撃（ダメージ小）。水棲の敵に効果大	アスピル	?	相手のＭＰを吸収。アンデッドには逆効果
サンダラ	10	稲妻で攻撃（ダメージ中）。水棲の敵に効果大	フレア	?	核爆発を起こし相手を攻撃
サンダガ	25	稲妻で攻撃（ダメージ大）。水棲の敵に効果大	デス	?	相手を戦闘不能状態に変える

赤魔道士 -Red Wizard-



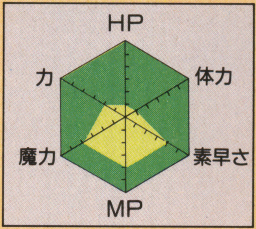
白、黒魔法を唱えることができ、しかも剣を取って肉弾戦を挑むこともできる。それぞれの職業から羨望(せんぼう)のまなざしで見られるのも無理はない。しかし、それに甘んじることなく、修行を積んだものが魔法の連続詠唱に成功したとの報告が、入ってきている。体力が低く、しばしば戦闘不能状態に陥(おち)るのが数少ない欠点といえるか。

赤魔道士たちの活躍、そして弱点がのちに魔法剣士（→P65）を生むきっかけになったという説も一部の研究家の間では有力視されている。



←2種類の魔法を連続で唱える"れんぞくま"。威力はもちろん、演出もかなり派手。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
しろくろま
アイテム

■取得アビリティ

【しろくろまL1】（ABP10）…L1までの、白魔法と黒魔法が唱えられる。
白L1（ケアル、ライブラ、ポイゾナ）
黒L1（ファイア、ブリザド、サンダー）
【しろくろまL2】（ABP40）…L2までの、白魔法と黒魔法が唱えられる。
白L2（サイレス、プロテス、ミニマム）
黒L2（ポイズン、スリプル、トード）
【しろくろまL3】（ABP100）…L3までの、白魔法と黒魔法が唱えられる。
白L3（ケアルラ、レイズ、コンフュ）
黒L3（ファイラ、ブリザラ、サンダラ）
【れんぞくま】（ABP？）…2種類の魔法を、1回の攻撃で連続して唱えられる。魔法の種類は自由。

■装備可能アイテム

武／短剣ロ　防／帽魔軽ロ腕指マ

■黒魔法一覧

魔法名	MP	効果
ファイア	4	炎で攻撃（ダメージ小）。冷気の属性に効果大
ファイラ	10	炎で攻撃（ダメージ中）。冷気の属性に効果大
ブリザド	4	冷気で攻撃（ダメージ小）。爬虫類(はちゅうるい)に効果大
ブリザラ	10	冷気で攻撃（ダメージ中）。爬虫類に効果大
サンダー	4	稲妻で攻撃（ダメージ小）。水棲(すいせい)の敵に効果大
サンダラ	10	稲妻で攻撃（ダメージ中）。水棲の敵に効果大
ポイズン	2	相手の体に毒素を注入し徐々にHPを奪う
スリプル	3	相手を眠らせる
トード	8	相手を蛙に変える。または蛙から戻す

■白魔法一覧

魔法名	MP	効果
ケアル	4	HP回復（小）。アンデッドにはダメージ
ケアルラ	9	HP回復（中）。アンデッドにはダメージ
ポイゾナ	2	毒のステータスを治療する
ライブラ	1	相手の弱点、HP、レベルを調べる
サイレス	2	相手が魔法を使えない状態にする
プロテス	3	物理的ダメージを½にするバリアを張る
ミニマム	5	相手を小人化させる。または戻す
コンフュ	4	相手を混乱させる
レイズ	29	戦闘不能状態を回復。アンデッドを戦闘不能にする

時魔道士 —Time Sorcerer—



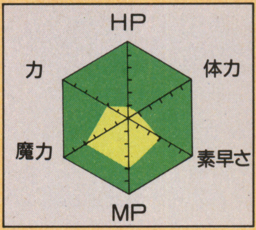
白、黒それぞれの魔法ギルドが、新たな魔法体系の創造をスローガンに結束。お互いから優秀な頭脳を選出し研究にあたらせた。そして長年の研究結果の末、ようやく体系化にこぎつけたのがこの時空魔法である。

保守的な魔道士のなかには時間を自由に操ることへの危惧感(きぐかん)を抱いている者もいるが、時空魔法の実用性の高さにもみ消されているのが現状だ。



⬅戦闘開始時に引き戻すリターン。消費MPも1と少なく非常に使える魔法だ。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
じくう
アイテム

■取得アビリティ

【じくうL1】(ABP10)…L1までの時空魔法が唱えられる。(スピード、スロウ、リジェネ)

【じくうL2】(ABP20)…L2までの時空魔法が唱えられる。(ミュート、ヘイスト、レビテト)

【じくうL3】(ABP30)…L3までの時空魔法が唱えられる。(グラビデ、ストップ、テレポ)

【じくうL4】(ABP50)…L4までの時空魔法が唱えられる。(コメット、スロウガ、リターン)

【じくうL5】(ABP70)…L5までの時空魔法が唱えられる。(グラビガ、ヘイスガ、オールド)

【じくうL6】(ABP100)…L6までの時空魔法が唱えられる。(メテオ、クイック、デジョン)

【ロッド装備】(ABP?)…どんなジョブでもロッドが装備可能になる。

■装備可能アイテム

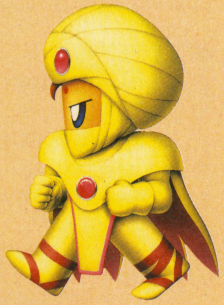
武/㊗短回杖メ 防/魔回腕指マ

■時空魔法一覧

魔法名	MP	効果	魔法名	MP	効果
時スロウ	3	相手の周囲の時間経過を遅くする(攻撃回数ダウン)	時ミュート	3	敵味方全員の魔法や歌などを使えなくすることができる
時スロウガ	9	スロウのパワーアップ版。複数の相手に効果がある	時レビテト	10	空中浮遊し地震攻撃を回避。宿屋に泊まるまでこの効果は続く
時ヘイスト	5	相手の周囲の時間経過を早くする(攻撃回数アップ)	時オールド	4	相手のステータスを“老化”に変えて各能力値を低下させる
時ヘイスガ	15	ヘイストのパワーアップ版。複数の相手に効果がある	時グラビデ	9	重力弾で相手を攻撃して、HPを1/2まで減らしてしまう
時スピード	1	バトルスピードを遅くする(バトルスピード“1”になる)	時グラビガ	18	重力弾で相手を攻撃して、HPを1/4まで減らしてしまう
時ストップ	8	一定時間相手一体の動きを止めることができる	時コメット	7	1個の隕石を相手一体の頭上に降らせて攻撃する
時リターン	1	現在の戦闘が開始したときまで時間を戻すことができる	時メテオ	?	コメットのパワーアップ版。隕石の大群で相手全体を攻撃
時テレポ	15	戦闘時に使うと確実に逃走可能。ダンジョン内で使うと外へ脱出	時クイック	?	自分以外の敵味方全員の時間を止めて一定時間動けなくする
時リジェネ	3	相手一体のHPを一定時間ごとに回復していく	時デジョン	?	相手を次元の歪みの中へ放りこんで一撃で倒してしまう

魔法剣士 −Enchanter−

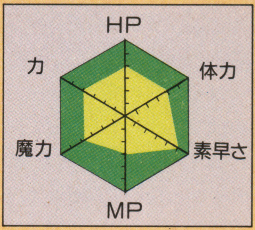
未知のダンジョンに眠る、ふりかざせば炎を吹き出す剣、突き刺すと相手のＨＰを吸い取るヤリ。これら伝説の武器を自分の手で作ることはできないだろうか？　そして出された結論が武器に魔法効果を付加する方法である。消費ＭＰを最低限に抑えて付加すれば、１回の戦闘の間しか効果が持続しない。これを逆利用すれば、異なる属性のモンスターと、それぞれ苦手な魔法剣で戦えることも判明。





⬅一度剣に魔法が付加されれば、その戦闘が終了するまで効果は続いている。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
まほうけん
アイテム

■取得アビリティ

【魔法バリア】（ＡＢＰ10）…自分が瀕死状態になるとバリア（白魔法のシェルと同じ効果）を張る。

【まほうけんＬ１】（ＡＢＰ20）…Ｌ１までの魔法剣が唱えられる。（剣ファイア、剣ブリザド、剣サンダー）

【まほうけんＬ２】（ＡＢＰ30）…Ｌ２までの魔法剣が唱えられる。（剣ポイズン、剣スリプル、剣サイレス）

【まほうけんＬ３】（ＡＢＰ50）…Ｌ３までの魔法剣が唱えられる。（剣ファイラ、剣ブリザラ、剣サンダラ）

【まほうけんＬ４】（ＡＢＰ70）…Ｌ４までの魔法剣が唱えられる。（剣ドレイン、剣ブレイク、剣バイオ）

【まほうけんＬ５】（ＡＢＰ100）…Ｌ５までの魔法剣が唱えられる。（剣グラビガ、剣ヘイスガ、剣オールド）

【まほうけんＬ６】（ＡＢＰ？）…Ｌ６までの魔法剣が唱えられる。（剣フレア、剣ホーリー、剣アスピル）

■装備可能アイテム

武／短剣　防／盾カヨ軽小指マ

■魔法剣一覧

魔法名	ＭＰ	効果	魔法名	ＭＰ	効果
剣ファイア	2	自分の剣に炎の属性を付加。炎に弱い相手に２倍のダメージ	剣ポイズン	1	自分の剣に猛妻の属性を付加。攻撃した相手を毒に侵す
剣ファイラ	5	自分の剣に炎の属性を付加。炎に弱い相手に３倍のダメージ	剣サイレス	1	自分の剣に沈黙を付加。攻撃した相手を沈黙させる
剣ファイガ	15	自分の剣に炎の属性を付加。炎に弱い相手を一撃で倒せる	剣スリプル	2	自分の剣に眠りを付加。攻撃した相手を眠らせてしまう
剣ブリザド	2	自分の剣に冷気の属性を付加。冷気に弱い相手に２倍のダメージ	剣バイオ	3	自分の剣に猛毒の属性を付加。攻撃した相手のＨＰを徐々に奪う
剣ブリザラ	5	自分の剣に冷気の属性を付加。冷気に弱い相手に３倍のダメージ	剣ドレイン	6	与えたダメージ分のＨＰを相手から吸収。アンデッドには逆効果
剣ブリザガ	15	自分の剣に冷気の属性を付加。冷気に弱い相手を一撃で倒せる	剣ブレイク	8	自分の剣に石化を付加。攻撃した相手を石化させる
剣サンダー	2	自分の剣に稲妻の属性を付加。稲妻に弱い相手に２倍のダメージ	剣アスピル	?	攻撃した相手のＭＰを1／2吸収してしまう。アンデッドには逆効果
剣サンダラ	5	自分の剣に稲妻の属性を付加。稲妻に弱い相手に３倍のダメージ	剣ホーリー	?	自分の剣に聖なる力を付加。聖なる力に弱い相手を一撃で倒す
剣サンダラ	15	自分の剣に稲妻の属性を付加。稲妻に弱い相手を一撃で倒せる	剣フレア	?	自分の剣の攻撃力を大幅にアップどの属性の相手にも効果大

召喚士 -Summoner-

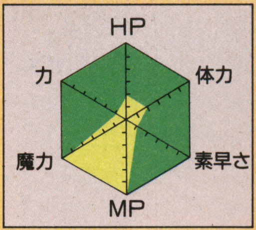


現世界と幻界との接点を戦闘フィールド上に強制的に作り出し、その場所へ盟約を結んでいる幻獣たちを召喚する。ただし、接点を長時間接続させるのは現在の技術ではまだ無理。幻獣が攻撃できるのは時間的に1回のみ。しかし、ゴーレムだけは自らのＨＰを犠牲に現世界での長時間の実体化が可能らしい。一度に多量のＭＰを消費するため、数いる魔道士の中でも魔力の高い者でなければ使いこなせない魔法。



⬅不死鳥の紅蓮の炎は敵にとっては地獄、勇者にとっては生命力の源となる。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
しょうかん

アイテム

■取得アビリティ

【しょうかんＬ１】(ABP15) …Ｌ１までの召喚魔法を、唱える。 (チョコボ、シルフ、レモラ)

【しょうかんＬ２】(ABP30) …Ｌ２までの召喚魔法を、唱える。 (シヴァ、ラムウ、イフリート)

【しょうかんＬ３】(ABP45) …Ｌ３までの召喚魔法を、唱える。 (タイタン、ゴーレム)

【しょうかんＬ４】(ABP60) …Ｌ４までの召喚魔法を、唱える。 (オーディン)

【しょうかんＬ５】(ABP100) …Ｌ5 までの召喚魔法を、唱える。 (フェニックス、リバイアサン、バハムート)

【よびだす】(ABP？)…持っている召喚魔法のうち、1匹をＭＰの消費なしで召喚できる。しかし登場する幻獣はランダムで、選べない。

■装備可能アイテム

武／㊜㋺　防／㊮㋺㊚㊫㋮

■召喚魔法一覧

魔法名	ＭＰ	効　果	魔法名	ＭＰ	効　果
チョコボ	4	"チョコボキック"で敵一体を攻撃する	タイタン	25	"大地の怒り"で地震を起こし、敵全体を攻撃する
シルフ	8	"風のささやき"で敵一体を攻撃し同時に味方全員のＨＰ回復	ゴーレム	？	"アースウォール"で自分のＨＰがなくなるまで味方全員を守る
レモラ	2	"まとわりつき"で敵の動きを一定時間止める	オーディン	？	"斬鉄剣"で敵全体を必殺攻撃 "グングニル"で敵一体を攻撃
シヴァ	10	"ダイヤモンドダスト"で相手全体を攻撃する。冷気の属性	フェニックス	？	"転生の炎"で味方１人を戦闘不能から回復させ、敵を炎攻撃
ラムウ	12	"裁きの雷"で敵全体を攻撃する。稲妻の属性	リバイアサン	？	"大海将"で大津波を起こし、敵全体を攻撃する
イフリート	11	"地獄の火炎"で敵全体を攻撃する。炎の属性	バハムート	？	"メガフレア"で敵全体を攻撃。どの属性にも効果大

青魔道士-Blue Mage-

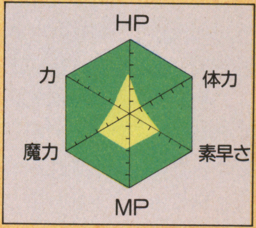
モンスターが使ってくるさまざまな特殊攻撃。これを受けるとただちに魔力へと変換し、自分の体内に蓄えることができるのが彼らだ。そして、次回の戦闘では青魔法としてモンスターに使う。このようなことができるのも、モンスターの生態を探る研究家の出身が多い青魔道士ならでは。青魔法が使えないときに備え、ある程度の重装備が可能。





⬅特殊攻撃を持つモンスターが多く出現するダンジョンではとても役立つジョブ。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
あおまほう

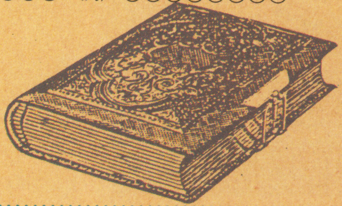
アイテム

■取得アビリティ

【しらべる】(ＡＢＰ10)…モンスターの最大ＨＰとMP、弱点を調べることができる。
【ラーニング】(ＡＢＰ20)…モンスターの特殊攻撃を受けるとそれを青魔法として覚えて、次の戦闘で青魔法として唱えることができる。
【あおまほう】(ＡＢＰ70)…青魔法を唱えられる。
【みやぶる】(ＡＢＰ？)…モンスターの現在のレベル、最大ＨＰとMP、弱点、ステータスを見破る。

■装備可能アイテム

武／(短)(剣)(ロ)　防／(盾)(帽)(魔)(軽)(ロ)(腕)(指)(マ)



■青魔法一覧

魔法名	MP	効果	魔法名	MP	効果
ゴブリンパンチ	0	ゴブリンの得意技。攻撃力自体はとても低い	レベル4グラビガ	9	レベルが4の倍数の相手全員のＨＰを1/4に減らす
きゅうけつ	2	相手のＨＰを吸収。自分のＨＰが少ないほど効果大	しのせんこく	10	30カウント後に相手一体を死に追いやる
エアロ	4	風に弱い空を飛ぶ敵に効果の高い攻撃(ファイア並)	レベル5デス	22	レベルが5の倍数の相手全員を死に追いやる
かえるのうた	5	相手一体を蛙に変える(黒魔法のトードと同じ)	フラッシュ	7	強烈な光を発し相手全体のステータスを暗闇にする
アクアブレス	38	相手全体を攻撃。砂漠地帯では8倍の攻撃力	エアロガ	24	エアロ系の最高魔法(攻撃力はファイガ並)
ホワイトウインド	28	自分のＨＰの数値分だけ他の仲間のＨＰを回復する	くろのしょうげき	27	相手一体のレベルを半分の数値まで下げる
はりせんぼん	25	相手一体に1000ポイントのダメージを与える	ガードオファ	19	相手一体の防御力を大幅に下げる
エアロラ	10	エアロのパワーアップ版(ファイラ並の攻撃力)	ゆうごう	13	自分の命と引きかえに味方1人のＨＰ&ＭＰ回復
デスクロー	21	相手一体を瀕死状態にし、さらにマヒさせる	マジックハンマー	3	相手一体のＭＰを半分の数値にしてしまう

風水士 —Elemental User—



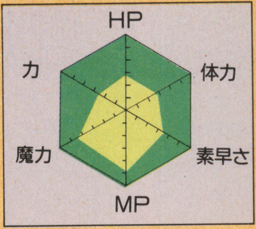
戦闘時における地気、地勢などを瞬時に判断して、気象、地形変化などを操る術者。以前は術に失敗すると、その自然の猛威が自分にそのまま跳ね返ってきた。しかし近年の厳しい修行の結果あってか、その心配はほとんどなくなっている。

同じ地形でも数種類の効果があり、実際の戦闘でどれになるかはまったくのランダム。そこまではさすがの風水士もまだ操作できないのだ。



⬅大地の秘めたる力を引き出す。１つの地形をとってもさまざまな効果がある。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
ちけい

アイテム

■取得アビリティ

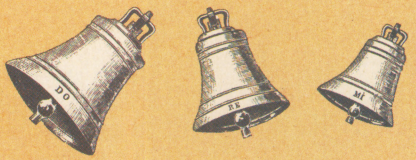
【ちけい】（ＡＢＰ25）…戦闘時の地形を利用して敵にダメージを与える。

【ダメージ床】（ＡＢＰ50）…ダメージを受ける床の上を歩いてもダメージを受けなくてすむ。

【落とし穴回避】（ＡＢＰ？）…ダンジョン内にある隠された落とし穴が見えるようになる。

■装備可能アイテム

武／㊦短㋬ 防／魔ロ腕指マ



■地形効果一覧

地形	名称	効果	地形	名称	効果
平地	突風	相手一体を攻撃。風の属性だから空飛ぶ相手に有効	海	津波	相手全体を攻撃。ランダムで大津波になることもある
	ソニックブーム	突風のパワーアップ版。相手のHPを1/4まで減らす		渦潮	相手一体を瀕死状態にする。失敗することもある
	地震	相手全体を攻撃。空を飛んでいる相手には無効	砂漠	砂塵	砂嵐で相手全体を攻撃。さらに暗闇状態にする
	かまいたち	真空地帯を作りだし相手全体を攻撃。風の属性		流砂	相手全体の足元に流砂を作り飲みこんでしまう
	竜巻	強烈な竜巻で相手一体を瀕死状態に陥らせる		デザートストーム	砂まじりの竜巻を起こし、相手全体を攻撃
森	ブランチアロウ	木の枝を矢のように飛ばして相手一体を攻撃		熱砂	灼熱の風で相手全体を攻撃。属性は風と炎
	木の葉乱舞	相手全体を攻撃し、さらに暗闇の状態に陥らせる	沼	鬼火	相手一体に火炎攻撃。さらに混乱をひきおこす
	ブランチスピア	ブランチアロウのパワーアップ版。相手一体を攻撃		底なし沼	相手全体を底なし沼に引きずりこむ
	ツタ地獄	相手全体の素早さを大幅に下げることができる		ポイズンミスト	毒素を含んだ霧で相手全体を攻撃する
洞窟	鍾乳石	相手一体の頭上に鍾乳石を落として攻撃する	山	落盤	相手の頭上に落盤を起こしランダムに４体を攻撃

 ※上にあげた地形は、代表的なものを掲載しました。複数の地形で起きる効果もあります。

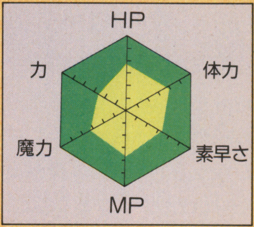
薬師ーChemistー



薬を扱う専門家。各種回復アイテムの一番効果的な処方を知っている。そのため、彼がそれらのアイテムを使うと効果が2倍にふくれあがるのだ。そして、ステータスの回復の知識も軽傷から戦闘不能まで幅広く持ち合わせており、味方全員を一度で窮地から救い出せる。白魔法のように限りあるMPを消費するわけでもなく、これはかなり経済的といえるのでは。

そして、彼は化学者というもうひとつの顔を持ち合わせている。筋肉増強剤やその他ドーピング用の薬を自分で服用し、一時的に戦士並みの攻撃力を手に入れることで戦闘に参加。また、2種類のアイテムを調合し、未知の効果を秘めたアイテムを作り出すこともできるのだ。彼にとっては戦闘も貴重な実験の一環にすぎない。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
のむ

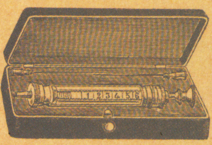
アイテム

■取得アビリティ

【薬の知識】（ＡＢＰ15）…ポーションやエーテルなどの回復用アイテムの効果が通常の２倍になる。
【ちょうごう】（ＡＢＰ30）…２種類のアイテムを調合して新しい薬を作り出す。できるのは戦闘中のみ。
【のむ】（ＡＢＰ45）…薬師専用のアイテムを飲む。
【ちゆ】（ＡＢＰ135）…戦闘不能と石化以外の異常に陥った味方全員のパラメータを正常に戻す。
【そせい】（ＡＢＰ？）…戦闘不能になった味方全員のパラメータを正常に戻す（レイズと同効果）。

■装備可能アイテム

武／短　防／魔ロ腕指マ



■調合例一覧

名　称	調合例・効果	名　称	調合例・効果
ポーション	ポーション＋ポーション ポーションと同じ効果	目薬	目薬＋目薬 暗闇状態を治す
ハイポーション	ハイポーション＋ハイポーション ハイポーションと同効果	毒消し	毒消し＋毒消し 毒状態を治す
エクスポーション	ポーション＋エーテル ＨＰを最大値まで回復	キュアブラインド	ポーション＋目薬 暗闇状態を治し、ＨＰを若干回復
せいめいの水	ポーション＋ハイポーション 徐々にＨＰ回復。時空魔法のリジェネと同効果	ニュートラライズ	ポーション＋毒消し 毒状態を治し、ＨＰを若干回復
エーテル	エーテル＋エーテル ＭＰを40ポイント回復	おとめのキッス	ポーション＋おとめのキッス カエル状態を治し、ＨＰを若干回復
ハーフエリクサー	エーテル＋ハイポーション ＭＰを最大値まで回復	気つけ薬	目薬＋毒消し 老化、睡眠、マヒ、バーサク、混乱、沈黙を治す
エリクサー	ポーション＋エリクサー ＨＰとＭＰを最大値まで回復	リリスのくちづけ	エーテル＋おとめのキッス 相手からＭＰを吸収。黒魔法のアスピルと同効果
フェニックスの尾	フェニックスの尾＋フェニックスの尾 戦闘不能を蘇生しＨＰを若干回復	ラミアのくちづけ	目薬＋おとめのキッス 相手を混乱させる。白魔法のコンフュと同効果
いのちのキッス	フェニックスの尾＋おとめのキッス 戦闘不能を蘇生しＨＰを１、ＭＰを最大値まで回復	レジストファイア	エーテル＋目薬 炎を吸収するシールドを張る
リザレクション	ポーション＋フェニックスの尾 戦闘不能を蘇生しＨＰを最大値まで回復	レジストアイス	毒消し＋フェニックスの尾 冷気を吸収するシールドを張る
リンカネーション	エーテル＋フェニックスの尾 戦闘不能を蘇生しＨＰとＭＰを最大値まで回復	レジストサンダー	目薬＋フェニックスの尾 稲妻を吸収するシールドを張る
レビテト	毒消し＋おとめのキッス 空中浮遊。時空魔法のレビテトと同効果	レジストポイズン	エーテル＋毒消し 毒を吸収するシールドを張る

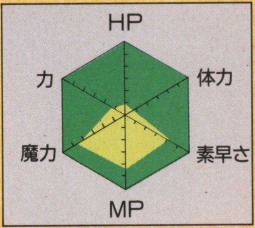
吟遊詩人—Bard—

宿屋の片隅で冒険者たちを相手に、英雄や悲恋の物語を竪琴の調べにのせて彼らは歌う。そして、たとえそこが戦場に変わろうとも、彼らは竪琴を鳴らし歌い続ける。仲間をはげますがごとく、そしてモンスターを夢幻の世界に誘うがごとく。その歌に秘められた絶大なる魔力によって、歌い終わったあとでも効果は継続されていく。倒すのに手こずる強敵が相手なら、詩人の力が大いに発揮されるところだ。



吟遊詩人に歌以外のことを望んではならない。彼は剣も持ち合せていなければ、呪文も唱えられないのだ。歌が終わったら、あとは隠れるようなことになっても、それは仲間に心配をかけまいとする彼の気持ちの表れである。

■成長データ



■初期コマンド

たたかう
うたう

アイテム

■取得アビリティ

【かくれる】(ＡＢＰ25)…戦闘中に画面内から消えることが可能(隠れる)。隠れている間は攻撃を受けない。
【竪琴装備】(ＡＢＰ50)…全ジョブで竪琴が装備可能。パラメータの"素早さ"と"魔力"が吟遊詩人と同じに。
【うたう】(ＡＢＰ？)…いろいろな効果を持つ歌を歌う。

■装備可能アイテム

武／㊀短㊀琴　防／㊀魔㊀ロ㊀腕㊀指㊀マ





⬅"歌"の特徴は数ターンにわたって効果が続くことだ。

➡各地の宿屋で歴史を語る詩人たち。彼らを探そう。

■歌一覧

名　称	効　果
ちからのうた	戦闘中に味方全員の"力"が徐々にアップ
すばやさのうた	戦闘中に味方全員の"素早さ"が徐々にアップ
たいりょくのうた	戦闘中に味方全員の"体力"が徐々にアップ
まりょくのうた	戦闘中に味方全員の"魔力"が徐々にアップ
えいゆうのうた	戦闘中に味方全員のレベルをアップさせる
レクイエム	アンデッド系に徐々にダメージを与える
あいのうた	相手全体をマヒさせる
ゆうわくのうた	相手全体を混乱させる

踊り子―Dancer―

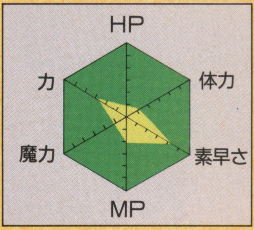
はたして踊り子になにができるか。そのようなことは決まっている。踊るのだ。相手がどんなに強いモンスターだろうと熱いステップを踏み続ける。短剣をふり乱して戦う〝剣の舞い〟がとび出せば、わずかに勝ちめはあるかもしれない。



そして、踊り続ける彼らの頭に燦然と輝くリボン。これを名前と外見でバカにすることなかれ。どの属性の魔法だろうと完全に防御する魔力を秘めたプレミアアイテム。身につけるのを許されたのはすっぴんと踊り子のみ。

踊り子だけで最終幕までたどり着こうとすることは、止めはしないがかなりの覚悟が必要である。それよりも他の職業へ寄り道してみるほうが得策。真打ちは最後に華々しく舞台を飾ればいい。

■成長データ



■初期コマンド



■取得アビリティ

【いろめ】(ＡＢＰ25)…モンスターをマヒさせる。
【おどる】(ＡＢＰ50)…不思議な効果の踊りを踊る。
【リボン装備】(ＡＢＰ？)…どんなジョブだろうと、リボン(魔法攻撃を絶対に防御するアイテム)が装備可能になる。

■装備可能アイテム

武／(短)　防／(帽)(魔)(リ)(軽)(ロ)(腕)(指)(マ)

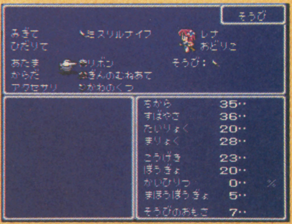
■踊り一覧

名称	効果
つるぎのまい	短剣を振り回して通常の4倍の攻撃力
ふたりのジルバ	相手のＨＰを吸収して自分のものにする

情熱のステップがモンスターを襲う



⬆短剣を振り回して相手を攻撃する〝つるぎのまい〟。このジョブらしくグラフィックも派手。効果も満点だ。



➡後半に登場するリボンが装備可能なのは非常に重要。



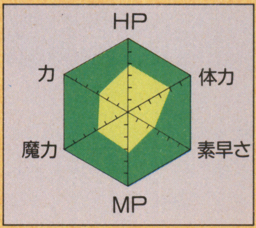
⬅黒魔法のドレインと同じ効果とみられる〝ふたりのジルバ〟。誘われたモンスターはたまらない。

魔獣使い—Monster Trainer—

まるでサーカスで活躍する猛獣使いのように彼らはモンスターを自由自在に操る。しかし、マスタークラスの魔獣使いになるまではかなりの修行を積まなくてはならない。まず修行の第一段階として荒くれのモンスターをなだめることから始まる。モンスターがいうことを聞けば攻撃を仕掛けてこないはずだ。ここでモンスターとの主従関係が初めて生まれる。続いてそのモンスターの仲間を攻撃させることに挑戦。ここまで来ればあとは魔力の通じたひょうたんを使ってモンスターの捕獲に乗り出すわけだ。捕らえたモンスターは、次回以降の戦闘の味方として戦ってくれるぞ。自らが手を下さないのは卑怯との声もあるが、操られている者たちはそのようなことは微塵も思ってはいないのである。



■成長データ



■初期コマンド

たたかう
とらえる
アイテム

■取得アビリティ

【なだめる】(ABP10)…モンスターをしばらく動けなくさせることができる。

【あやつる】(ABP50)…戦闘中にモンスターを味方にすることができる。操られたモンスターはHPがなくなるか、操っているキャラが戦闘不能になるまで、その戦闘中、戦い続ける。

【ムチ装備】(ABP100)…どんなジョブでもムチが装備可能になり、パラメータの〝素早さ〟と〝力〟が魔獣使いと同じになる。

【とらえる】(ABP?)…魔獣系(ベヒーモス)などのモンスターを、戦闘中に捕獲する。このときモンスターのHPが1/8まで減っていないと成功しない。捕獲したモンスターは次の戦闘以降で〝はなつ〟コマンドを選択すると、味方となって戦ってくれる。

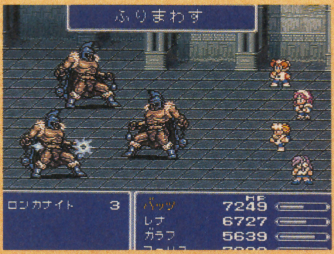
■装備可能アイテム

武／㊫㋰　防／㊔㊕㊖㊗㋮

荒くれどもを手なずける豪快なヤツ



⬆モンスターの中には捕獲されたとたん、隠れた力を見せる種類もいる。うまく活用しよう。



⬆〝あやつる〟で同士討ちをさせられているモンスターの末路は悲惨である。同情を禁じえない。

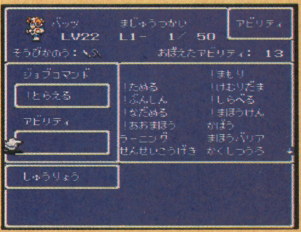


⬅一定時間モンスターをマヒさせることなど魔獣使いにとれば朝飯前である。

キミのピンチを救う！

強パーティ編成術

ジョブのことはよくわかった。でも、なぜか戦闘がうまくいかない。そんなキミは、アビリティの存在を忘れているんじゃないのかな？　ここでは効果的なジョブ&アビリティの組み合わせ方、またパーティの編成法などをレクチャーしよう。思わぬジョブが思わぬアビリティを加えると強くなってしまうんだ、コレが！



⬆アビリティ収集家と化す。ジョブとの組み合わせなんて何通りあるかわからないぞ。

パーティ編成時の、べからず集

その1　安易に4人とも同じジョブにしない

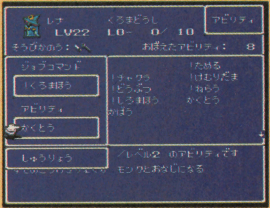
肉弾戦が得意なモンクも魔法戦は苦手。このようにそれぞれのジョブには欠点がある。つまり4人とも同じジョブにしてしまうと苦手なモンスターが相手の時、対処のしようがない。例外を除いて数種類のジョブを組み合わせよう。



⬆どんなモンスターにも対応できる柔軟性のあるパーティがベスト。

その2　弱点をそのままにしておかない

キャラの弱点を補強するのに最適なのがアビリティ。ジョブチェンジする時などは、現在のジョブの弱点を補強できるアビリティを覚えるジョブに転職しよう。そして、再び元のジョブへ就職(?)する。これがクリアへの近道かな。



⬆モンクで"格闘"を覚えてから魔道士系にジョブチェンジするのもいい。

その3　無意味なアビリティをつけない

バーサーカーに魔法のアビリティを加えても、戦闘中は魔法を唱えてくれないし、竜騎士に"バーサク"をつけても、ジャンプしてくれないので、攻撃力が半減してしまう。無意味なアビリティをつけないように、選択は慎重にいこう。



⬆素手で戦うモンクに"魔法剣"のアビリティをつけてもムダ。

その4　各パラメータもおろそかにしない

戦闘を有利に展開するためにはキャラの持つパラメータもポイント。これはジョブチェンジをうまく使っていけば、各パラメータをバランスよくアップさせることが可能だぞ。アビリティをつける時も将来性を考えてジョブを選ぼう。



⬆とりあえず欲しいのはＨＰ。となるとモンクへジョブチェンジかな？

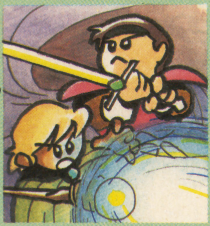
キミのパーティにはこれが足りない！

『FFV』性格判断 ジョブ選択チャート

どうせ21種類もジョブがあるのなら、自分好みのジョブを選んで、自分の好きなように戦いたいと思っているはず。そこでこのチャートの登場。心のおもむくままにチャートを選択していけば、キミにピッタリのジョブが見つかるというわけだ。はたして、どんな結果になるかな？

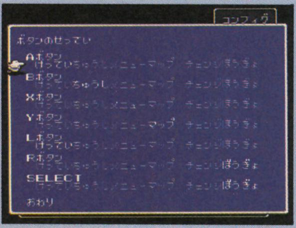
START! YES ➡ NO ➡

モンスターが出現！　戦闘が始まったぞ。何で戦う？
剣➡YES
魔法➡NO



HPがほんの少しでも減ると、すぐに回復魔法を使ってしまう。

コントローラ設定中。攻撃決定ボタンは？
Ⓐ⬇YES　Ⓛ⬇NO



薬師のコマンド選択が来た。“のむ”としたら、どっちの薬を選ぶ？
巨人の薬➡YES　力の薬➡NO

どちらを選ぶ？
ためる⬇YES
ねらう⬇NO



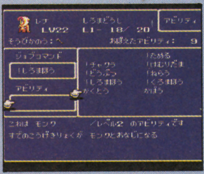
魔法剣士が登場したことで、これからはオレの時代だなと思う。

飛空艇でサッサと飛んでいくより潜水艇で海底散歩するのが好き。

赤魔道士を使うなら？
前列で戦わせる➡YES
後列で戦わせる➡NO

戦闘が始まると、つい攻撃決定ボタンを連打してしまう。

タイクーンⅢ世よりもシドのほうが偉い。



アビリティを選択！
格闘➡YES
くろまほう➡NO

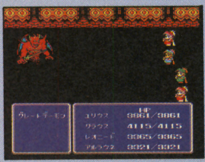


現在パーティのHPとMPの残量わずか。逃げだす？

黒チョコボを捕まえるのが大得意だ。

青魔法は使うのが面倒くさそうで、あんまり興味がない。

ガラフの忍者姿に粋(いき)を感じてしまう。



『FFⅢ』では、たまねぎアイテムを集めたツワモノである。

バハムートよりもクリティカルヒットのオーディンが好きだ。

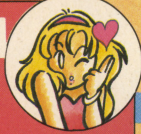

A Type


B Type


C Type


D Type


E Type


F Type

次のページにいまのキミにピッタリのジョブが待っているぞ！

判断結果 くこれがキミの求めて

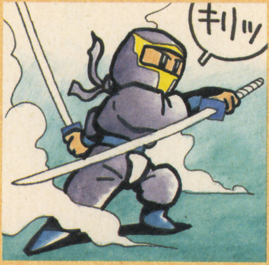
A Type あくなき攻撃力を求めるアナタへ

モンク
たたかう
けり
みだれうち
アイテム

魔法剣士
たたかう
まほうけんL5
のむ
アイテム

忍者
たたかう
なげる
(刀装備)
アイテム

強力なモンスターを一撃のもとに倒す腕自慢を紹介。まず、狩人の〝みだれうち〟をモンクで使うと、なんと８回の攻撃を披露(ひろう)。さらに魔法剣士に薬師の〝のむ〟を使うのもいい。魔法剣と薬の効果は戦闘が終わるまで続くので、長期戦になるイベントバトルなどで効果大。二刀流の忍者には攻撃力の高い刀を装備させてやろう。



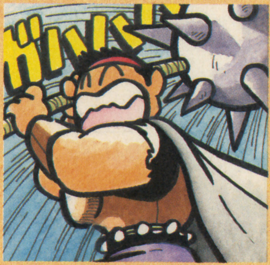
B Type 基本は体力！ の体育会系の人には

モンク
たたかう
けり
(HP30%アップ)
アイテム

バーサーカー
たたかう
(HP30%アップ)
アイテム

ナイト
たたかう
まもり
(両手持ち)
アイテム

どんなにたたかれてもビクともしない屈強なヤツラをオススメ。レベルアップ時にパラメータの体力が多く上昇するジョブのベスト３は左の３種類。バーサーカーとモンクに〝ＨＰ30%アップ〟をつけて戦いに挑もう。あとは何にも考えずにコントローラの決定ボタンを押していればＯＫ。めったに戦闘不能にはならないはず。



C Type なんでも一番じゃないとイヤなキミへ

シーフ
たたかう
ぬすむ
とんずら
アイテム

忍者
たたかう
なげる
ぶんしん
アイテム

竜騎士
たたかう
ジャンプ
ちょこまか動く
アイテム

モンスターより先に攻撃できるジョブはいくつかある。忍者の先制攻撃か〝ぶんしん〟をうまく組み合わせて使えば、ほとんどのモンスター相手にノーダメージで戦えるぞ。そして意外に素早いのが竜騎士。シーフのアビリティの〝ちょこまか動く〟を加えてやれば、ジャンプ攻撃もスムーズにいくはずだ。スピードが命。



※(　)内は、コマンドに表示されないジョブ特性を表します。

いるジョブ&アビリティ!〉

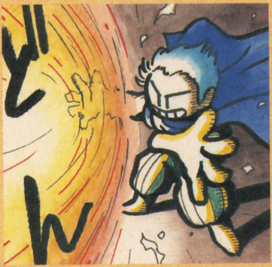
D Type 魔力に憑かれたオカルトなアナタは

黒魔道士
たたかう
くろまほうL6
りゅうけん
アイテム

召喚士
たたかう
しょうかんL5
ときまほうL6
アイテム

召喚士
たたかう
しょうかんL5
れんぞくま
アイテム

黒魔道士に竜騎士の〝りゅうけん〞を加えればＭＰ補給し放題(ついでにＨＰも)！　いちいち宿屋や魔法陣でＭＰを補給する必要はないぞ。そして最大の魔力を誇る召喚士には〝ときまほうＬ６〞を加えてみよう。ヘイストやクイックを使って強力な幻獣をガンガン召喚だ。同じ理由で赤魔道士の〝れんぞくま〞もオススメ。



E Type 戦いは頭脳勝負というテクニシャンは

魔獣使い
たたかう
とらえる
あやつる
アイテム

青魔道士
たたかう
あおまほう

アイテム

薬師
たたかう
のむ
ちょうごう
アイテム

やはり青魔道士と魔獣使い。これにつきる。モンスターの力を利用するなんてこれほど頭脳的なジョブはいないぜ。薬師も〝飲む〞専用アイテムを使い分ければ、戦闘ごとに違ったステータスで、参加してくれる。プレイヤーの戦闘センスで強くも弱くもなるこれらのジョブ。はたしてキミにはうまく使いこなせるかな？



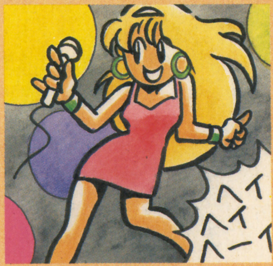
F Type 常に他人と違うことを目指すキミなら

踊り子
たたかう
おどる
うたう
アイテム

シーフ
たたかう
ぬすむ
とんずら
アイテム

侍
たたかう
ぜになげ
なげる
アイテム

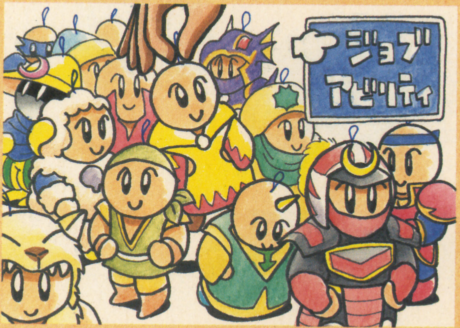
やはり場を盛り上げるのに一役買うのが踊り子＋吟遊詩人ですかね。歌って踊れるキャラなんて見ているだけで楽しくなるでしょ。その他にシーフでモンスターからアイテムを盗んだら逃げて逃げて逃げまくる、というのもイケるぞ。ギルとアイテムがあまっている人は侍の〝ぜになげ〞に忍者の〝なげる〞を加えて投げまくろう。



推薦 オススメパーティはコレだ -7パターンを厳選-

いくら有能なジョブとアビリティの組み合わせを発見しても、それを実戦に活かせないとダメ。つまり、4人パーティになった時に他のジョブとの連係がうまくいっているかどうかがポイントなんだよね。ここでは相手モンスターの特徴やその他さまざまな条件下で楽に戦闘を満たす、ベストのパーティをいくつか紹介しよう。

もちろん、ここにあげている例を参考にして自分なりにアレンジを加えることも大事。より強力なパーティができるはずだ。



魔法戦以外は無敵

物理攻撃なら絶対防御！ 肉弾戦ではノーダメージ勝利

肉弾戦しかできないモンスターなら100%勝てるパーティだ。ナイトの〝まもり〟は相手の物理攻撃を完璧に防御するが、こちらから反撃できないのが欠点。そして、モンクの〝カウンター〟は相手の攻撃を受けてからじゃないと攻撃できない。つまり、この２つのアビリティをあわせれば、お互いの欠点がカバーでき、さらに強力になってしまうというわけ。

少々戦闘時間が長くなるのが欠点だけど、この方法で戦っていれば、宿屋やアイテムでＨＰを回復する必要もないので経済的。ジョブは別にナイトでもかまわないけど、キャラレベルの際のＨＰと〝力〟の上昇率の高さ＆武器を購入する必要がなく、さらに経済的な点でモンクがオススメ。

モンク
たたかう
けり
まもり
アイテム

モンク
たたかう
けり
まもり
アイテム

モンク
たたかう
けり
まもり
アイテム

モンク
たたかう
けり
まもり
アイテム

※（　）内は、コマンドに表示されないジョブ特性を表します。



⬅まさに組み合わせの妙。魔法を使うモンスターが少ないゲームの序盤戦では、このパーティがいいぞ。

魔法戦も得意だが…

俺たちだってだまっちゃいない
筋肉質の異様な魔道士集団

魔道士のＨＰの低さ、肉弾戦での無力さに哀しみを感じている魔道士ファンに送るパーティ。まず、全員をモンクにし、〝格闘〟を覚えるまでジョブレベルを上げる。そして魔道士へのジョブチェンジ。あとはそれぞれの呪文を覚えさせればいい。パーティ編成時のポイントは、キャラ全員を前列に位置させることだ。

これで魔法の効かないモンスター相手でもモンク並の攻撃力でたたきまくってくれるぞ。ロッドなどは１回使っただけで壊れてしまうものも多い。それなら素手で戦ったほうが効率がいいというもの。モンクでしばらく戦っていれば、ＨＰもおのずと増えていくわけだし。呪文の修行の前にモンクで体力増強、これは使えるぞ。

白魔道士
たたかう
しろまほう
（格闘）
アイテム

白魔道士
たたかう
しろまほう
（格闘）
アイテム

黒魔道士
たたかう
くろまほう
（格闘）
アイテム

黒魔道士
たたかう
くろまほう
（格闘）
アイテム



⬅パンチでモンスターをボコボコにする白魔道士。前列にいるため防御力の低さが少し心配なところ。

ダンジョン探索

一寸先は闇　奥深いダンジョンに
どんなワナがあろうと楽々クリア

数ある『Ｖ』のダンジョンにはとんでもない道のりの隠し通路があったり、落とし穴やダメージ床だらけの部屋があったりとけっこう大変。しかし、このパーティならそんな障害をものともせず突き進んでくれるぞ。

ベストはシーフの〝とんずら〟で逃げまくってお宝だけ持って帰るというパターン。ただし、宝箱の中には強力なモンスターが守っているものもあるので、肉弾戦用にモンク、魔法戦用に黒魔道士も仲間に加えていこう。

ある程度の攻撃力はあるけど、イベントモンスターとの戦いはツラいかも。あらかじめこのパーティでダンジョンの最短ルート＆お宝を探しておいて、のちに本隊が突入というのが確実かな。

シーフ
たたかう
ぬすむ
とんずら
アイテム

モンク
たたかう
けり
（ダメージ床）
アイテム

黒魔道士
たたかう
くろまほう
（隠し通路）
アイテム

白魔道士
たたかう
しろまほう
（落とし穴回避）
アイテム



⬅めざすはダンジョンに眠る未知のアイテムの数々。ムダな戦闘はしないでさっさと逃げるのがスマートだよね。

他力本願が信条

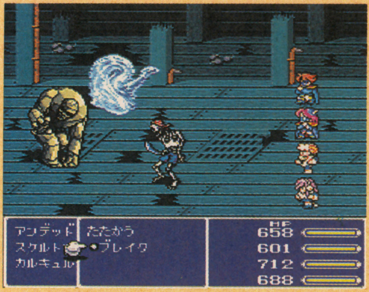
オマエのものはオレのもの 他人のふんどしで相撲を取るぜ

青魔道士を使ってみたけれど、モンスターが特殊攻撃を仕掛けてこない。また、お目当ての特殊攻撃を全然使ってくれない、などで悩んでいる人は魔獣使いをパーティに加えるべし。

戦闘が始まったら、まず魔獣使いの〝あやつる〟を選んでモンスターを操る。そして、好きな特殊攻撃を青魔道士にかければＯＫ。モンスターの中には操っている状態じゃないと使えない特殊攻撃もあるので、この方法を使えば強力な青魔法をビシビシ覚えてくれる。

もちろん、このあとは〝とらえる〟で魔獣使いがモンスターを仲間につけるようにすることを忘れずに。モンスターの攻撃力が高ければ高いほど、次の戦闘がグンと楽になるんだよね。

青魔道士	たたかう あおまほう りゅうけん アイテム
青魔道士	たたかう あおまほう りゅうけん アイテム
魔獣使い	たたかう とらえる あやつる アイテム
白魔道士	たたかう しろまほうＬ６ （格闘） アイテム



⬅おお、コイツってばこんな特殊攻撃を持っていたとは！　さっそく青魔道士に覚えさせるとしよう。

全武器防具装備可能

ワタシ、アナタの色に染まります すっぴんだってこれだけ強い

すっぴんの最大の長所である、マスタークラスになったジョブのジョブ特性を自動修得する点に着目したパーティだ。

まず“両手持ち”や“二刀流”で１回の攻撃力をアップ。ナイトと忍者をマスタークラスまで成長させれば、いちいちアビリティをつけなくても、自動的に両手持ちや二刀流状態で武器を装備できる。これに狩人の“みだれうち”をアビリティとして加えれば攻撃回数も数倍に跳(は)ね上がるぞ。攻撃力は抜群(ばつぐん)のパーティだけど、いちおう回復要員として白魔法を唱えられるキャラもひとりは欲しい。

複数のジョブをマスタークラスまで成長させるのはかなりの苦労がいるけど、その苦労に見あうだけの超強力なパーティだぞ。

すっぴん	たたかう まほうけんＬ５ みだれうち アイテム
すっぴん	たたかう まほうけんＬ５ みだれうち アイテム
すっぴん	たたかう ねらう のむ アイテム
すっぴん	たたかう しろまほうＬ６ （薬の知識） アイテム



⬅両手に武器を持っての乱れ打ちだ！　合計８回もの攻撃は相手モンスターが気の毒に思えてくるほどの威力。

魔法攻撃地上最強

時間を止めてバハムート2連発
最強魔法複合技で敵を一網打尽

　時空魔法のクイックを、手に入れることができたプレイヤーにオススメのパーティ。戦闘に突入したら召喚士はただちに〝クイック〟を自分にかける。これで、その召喚士以外の敵味方の時間が止まるはずだ。すかさず召喚魔法最強のバハムートを2連続で唱えれば、ほとんどのモンスターは全滅まちがいなしというわけだ。メガフレアは属性に関係なく効果があるからね。

　ただし、召喚士のふたりはMPの消費がかなり激しい。このため白魔道士に〝薬の知識〟をつけて回復アイテム2倍効果で、ムダなくMPを補給するといい。MPを回復するアイテムもなくなってしまったら、シーフの〝とんずら〟で逃げまくり、ダンジョンを脱出して町まで退避しよう。

召喚士
たたかう
しょうかんL5
ときまほうL6
アイテム

召喚士
たたかう
しょうかんL5
ときまほうL6
アイテム

白魔道士
たたかう
しろまほうL6
（薬の知識）
アイテム

シーフ
たたかう
ぬすむ
とんずら
アイテム



←竜王バハムートのメガフレアが炸裂するぞ！　これを2回もくらったら、生きてられないだろうなあ、ホント。

経験値稼ぎに最適

コマンド入力がめんどうくさい
無精者にオススメしちゃうぞ

　経験値稼ぎがめんどうくさい人にオススメのパーティだ。どこでもいいから魔法攻撃をしてこないモンスターたちが棲息する場所を見つけよう。そうしたら、あとはパーティにおまかせ。戦闘に突入すればモンスターが全滅するまで自動的に戦い続けてくれるぞ。アビリティは攻撃力より素早さを重視し、正反対のジョブである忍者の〝先制攻撃〟やシーフの〝ちょこまか動く〟を加える。これでもともと素早さの低いバーサーカーでも、ダメージを受ける回数を最小限に減らして戦うことができる。このままキャラレベルが上がっていけば、HPを中心に各パラメータが、ガンガン増えるはずだ。逆に素早さを中心に上げたい時は、ジョブをシーフや忍者に変えて〝バーサク〟を加えよう。

バーサーカー
たたかう
（先制攻撃）
アイテム

バーサーカー
たたかう
（ちょこまか動く）
アイテム

バーサーカー
たたかう
（ちょこまか動く）
アイテム

バーサーカー
たたかう
（ちょこまか動く）
アイテム



←コントローラを置いて、お茶でも飲んでる間に、戦闘を進めてモンスターをやっつけてくれる。これぞ楽勝。

【考察】PART―3

FFシリーズを考える

シド

Cid

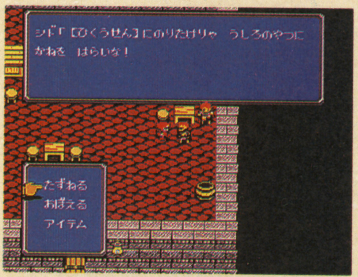
空を飛ぶことに情熱を燃やす発明家



『ＦＦII』に反乱軍のよき協力者として初登場するシド。『ＦＦIII』以降も飛空艇(船)に関わる重要な人物として、つねに冒険者たちに助力を惜しまない。

飛空船を使ったユニークな商人であり、飛空船を形見に非業の死を遂げる男(II)。飛空艇エンタープライズを作った年老いた貿易商(III)。バロン王国の技師長であり、また仲間としても活躍する男(Ⅳ)。遺跡に眠る飛空艇を発見した発明家(Ｖ)。

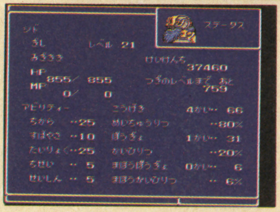
もちろん彼らは同一人物ではない。同じ名前を持つ別人だと考えるべきだろう。だが、年齢・職業・立場は異っても、大空への夢が詰まったその生きざまは、同じ魂を持っていると言っても、決して間違いではないだろう。



⬅飛空船の定期便を運航させていたシド。帝国軍にやられてしまう。



➡『ＦＦIII』に登場するシドは、元気なおじいさんとして、行動を共にしたことも。



⬅仲間として活躍するのは『ＦＦⅣ』。トンカチで敵を殴るシドは、まだまだ元気なオジさんだった。





VARIETY

Chapter 4

王さまは、まず、手紙を書きました。
『おれは　大どろぼうだ。にんぎうは、おれがぬすんだ。白出右2木3左8下30にある。とりにこい』
王さまは、にやりとわらいました。
「これでよし。大臣のやつ、おどろくぞ。このじけんをかいけつしたら、きっと、わしをみなおすぞ」

寺村輝夫 作「王さま名たんてい」
（理論社刊『ぼくは王さま』）

FINAL FANTASY V NEWS

FFの最新情報がいっぱい

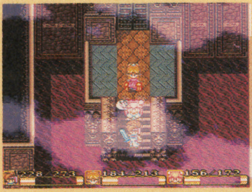
NEW GAME

93年のスクウェアSFCソフト第1弾は『聖剣伝説2』

『Ｓａ・Ｇａ』シリーズがＧＢからＳＦＣに活躍の場を移して、『ロマンシング　サ・ガ』となったのは、記憶に新しいところ。そして、今度は『聖剣伝説』がＳＦＣに登場する。『２』ではＳＦＣ＋大容量16Ｍの環境を活かした、画期的なシステムを導入。アクションが苦手なプレイヤーにもＡ（アクション）・ＲＰＧが楽しめるように考えられている。93年４月発売予定。



⬆これが新システムで実現した戦闘場面。



⬅ダンジョンの中(？)を進む主人公たち。



➡もちろん、町の人とも話すことができる。



⬅道具も使わずに、空を飛んでいる!?

関連記事　本誌P26

BOOK

恒例の設定集が続々発売

ＮＴＴ出版といえば『ＦＦⅢ』以来、ほとんどのスクウェアソフトについて設定資料本や攻略本を出してきたところ。これらの本が普通の攻略本などと違うのは、スクウェアの責任編集ということ。つまり、詳しい開発資料に基づいて作られているのだ。

『Ｖ』のシリーズも「基礎知識編」「戦闘解析編」と次々に発売されており、来年も「冒険ガイド（１月）」「完全攻略編（２月）」が予定されている。



⬆「基礎知識編」の発売は、なんと11月。ソフトの発売が待ちきれなかった人へ!?

⬇そして「戦闘解析編」。これでゲームを進めるのが、だいぶ楽になったのでは？



MUSIC

あの感動をもう一度

『ＦＦＶ』のＣＤが２種類発売されている。アルバムは２枚組みで67曲を、シングルは『Ｖ』から５曲と『Ｉ』の「マトーヤの洞窟」ＳＦＣバージョンを収録。



➡2枚組ＣＤアルバムは三千三百円。
⬇シングルＣＤは九百三十円。

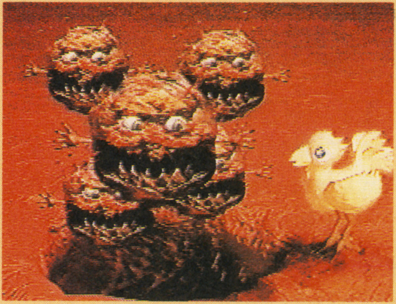
プレゼント P99

T.V.

チョコボCF、キミは見た？

キミは『Ｖ』のＣＦを見たかな？　リアルなＣＧのチョコボが出演していたね。残念ながらもう放映は終わってしまったので、見そこなった人に少しだけ紹介しよう。





➡⬇チョコボが穴をのぞいていると、いろんなモンスターが現れる。放映時間は15秒、２パターンあった。

E.T.C

天野先生のイラストがジグソーになった

今年の夏『ストII』のジグゾーパズルを発売したセントラルホビー(株)から、今度は『ＦＦ』シリーズのジグソーが発売された。天野先生の描く『ＦＦII』〜『Ｖ』のイメージイラストをジグソーにしたもので、『Ｖ』を題材にとった３作品をふくめて全部で７作品。300、500、1000ピースの３種類が発売中だ。今後もゲームのジグソーをシリーズ化する予定だそうだ。



⬆「暁の四戦士」。300ピース、1400円。サイズは26×38cm。



⬆「旅立ち」。300ピース、1400円。サイズは38×26cm。

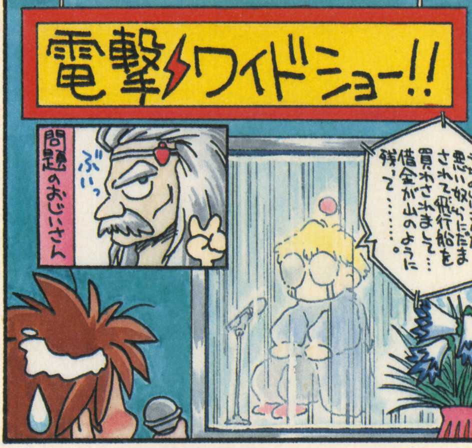


⬆「望郷」。500ピース、2000円。サイズは52×38cm。

聞くも涙、語るも涙の物語

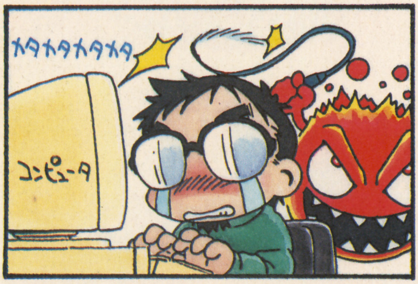
FFV 開発秘話

スクウェアの『ファイナルファンタジーV』開発スタッフに突撃アンケート！　ゲーム完成までに起こったハプニング、苦労、自慢話を一挙公開だ！



Q1.（ゲームの開発中にどんなトラブルやハプニングがありましたか？　またその結果は？）

まず、大きなトラブルと言えばこれだ。「データがすべて消えた！　さすがに２、３日呆けた」（赤尾氏）。また「会社で火事があった」（松井氏）という、開発者でなくとも大変なことや、「キャラ数の計算違いでラストのボスが入らなくなりかけた」（野村氏）、「対人関係のトラブルはあったが仕方がない」（北瀬氏）という修羅場を感じさせるコメントもいただいた。





⬅「マシンがクラッシュして何度か仕事が飛んだ」（土橋氏）かいがあって完成。



➡「まっさらのデータファイルを見つけ」た時のように徹夜してしまうジョブ。

電撃ＳＦＣ編集部
ザ・座談会

編集部の連中が『ＦＦ』シリーズ過去の作品を振り返り、最新作について考えてみる!!

Ａ　まず最初は、『ＦＦ』シリーズのシステムについて、ググッと話してみようか。

Ｂ　『ＦＦ』は『ドラクエ』と違って、ゲームシステムが大きく変化してきたんですよね。これはすごくいいことだと思うんですけど。

Ｃ　でも全部成功しているワケでもないでしょ。たとえば『ＦＦⅡ』なんかは、いろいろな話を聞くと、キライって人多かったし。

Ａ　ああ、自分たち殴って成長するヤツね。

Ｄ　あれは賛否両論わかれるよな。でも新鮮でよかったじゃない。難易度が高いのも、やりごたえあってよかったなぁ。

Ｃ　ゲ、オレは『Ⅱ』の最後のダンジョンは許せないんだけど。途中で投げちゃったよ。魔法も許せないぞ。なにアルテマって？

Q2.（開発中で、いちばん苦労したことはなんですか？　また、その解決方法を教えてください。）

「今やっていることが、本当に自分にとっての限界なのかどうか。自分と向かい合うのがいちばんつらいです」(植松氏)。また、植松さんはこの解決方法に、『とりあえず酒を飲んで寝ます」と言ってくれた。くぅー、かっこいいぜ！　ほかには、「やっぱりデータがすべて消えたとき。解決策は作り直ししかありません」(赤尾氏）というような、悲しい回答も。また「細かいデザインが多かったので、ドットを打ってる最中に訳がわからなくなった」(野村氏）とＦＦらしい回答も目だった。



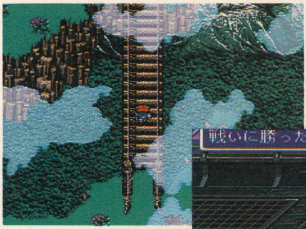
⬅「演出のバリエーションかな」(北瀬氏）という通り、あっと驚くイベントでいっぱい。



➡「人の描いたマップを実際に歩けるようにすること」(土橋氏)。なーるほど。

Q3.（担当したパートで、今回新しく加えたものはありますか？　またその理由は何でしょう？）

「たくさんあります。同じことをくり返したくないから」(植松氏）という回答で象徴されるように、いろいろなアイデアが注ぎ込まれたようだ。「青魔法、あやつりなど。とにかくなんでもできる物にしたかった」(伊藤氏）や「時間の概念ですか。今回はフィールドでも時間が関係する。×××××の爆発シーンとか」(北瀬）という派手な所から「戦闘だけで100以上のプログラムを作ってもらいました」(松井）というめだたない所まで工夫されて、この『ＦＦⅤ』が完成したのだ。



⬅「ただ歩くだけのダンジョンはいやだ！という思い」で工夫がこらされたダンジョン。



➡「つながりのため、バトル終了直後、フィールドの曲が流れるようにした」(赤尾氏)。

D　あれくらいの難易度の方がいいんだよ。メーカーからの挑戦って言うのかな。苦労にのたうちまわる自分を楽しむみたいな。絶対解いてやるって気になるじゃん？

C　真性マゾですな。

D　こう、魔獣使いにムチでビシッと、ああたまらん……って、そんなワケあるかい！

B　『Ⅲ』も最後のダンジョンは長いですよね。それが、『Ⅳ』でいきなりカンタンになって。

A　『Ⅲ』はおもしろかったなぁ。風水師とかバイキングとか、使えないジョブがイカスよね。

C　そういった部分は最新作である『Ⅴ』で改良されてるよね。でも『Ⅲ』って最終的には忍者と賢者のパーティになっちゃうじゃん。あれが残念。

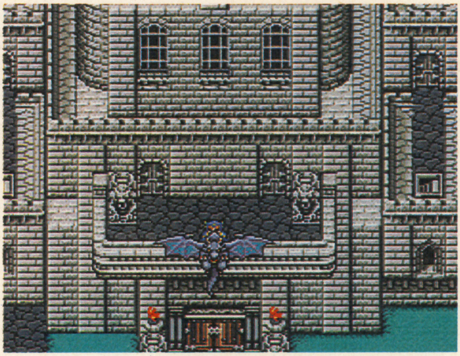
D　『Ⅴ』はその点、バランスが取れてる。でもそうするとさ、ゲームがカンタンになるじゃん。どんなジョブでもクリアできるわけだから。もっと難しい方がさ……。



C　本当に心の底からマゾだなー。

Q4.（担当したパートで、いちばん気に入っている、あるいは自信のある部分はどこですか？）

この質問には、予想通りたくさんの回答をいただいた。「やはりジョブとアビリティー。おもしろくできたと思います。あと変な武器かな」(松井氏)、「モンスターの個性。けっこう奥が深いですよ」(伊藤氏)、「マップの仕掛(しか)けですね。僕の考えだした仕掛けがけっこうあります」(土橋氏) というトータルで見たところから、「エンディングがいいかなぁ」(赤尾氏)、「あるイベントから今までにないすごいヤツがでて来るんですけど、ヘタしたら主人公たちの人気を上回るかもしれない。また、最後まで任天堂チェックが心配だったあのボスと、泣きながら描いたラストボスが心に残ってます」(野村氏)、「××××から××××へのワープシーンの演出。キラキラ光る効果関係の演出はどれも気にいってます」(北瀬氏) という細かいところまで、クリアしたユーザーなら、うんうんとうなずくところがやっぱりコメントされた。そして最後は『ＦＦⅤ』の自信を示すコメント。「どう評価されようとも、音楽に関しては出来るかぎりやりました。全部自信あります」(植松氏)。なんかこう、仕事師って感じのシブいコメントだよね。さすがは『ＦＦ』シリーズの音楽監督だ。





⬅今回もイントロの部分が前作までと同じ戦闘の音楽。



⬅青魔法の導入により、ますます重要視されるようになったモンスターの特殊攻撃。

B　次はストーリーについて話しましょうか。
A　まずさ、ドラクエがこう世界のために戦ってますっていうのに対して、『ＦＦ』って個人のために戦ってる気がしない？　それにドロドロした血のつながりも深いよ。親兄弟が敵とか。
B　人もいっぱい死にますね。『Ⅱ』はヨーゼフとかミンウとか結構感動したんですけど。
D　ああ、『Ⅱ』はすごかったからなー。とにかく人がよく死んでった。でも『Ⅳ』になると、無理やりな展開もあった気がする。
A　そうかなぁ。そうは思わないけど。『Ⅴ』はスムーズに世界に入り込めたでしょ？
C　ストーリーと言えば、敵だとものすげ一強かったヤツが仲間になるととたんに弱くなるじゃない？　竜騎士のカインにしてもゴルベーザにしても。あれ納得いかんよ。
A　少年マンガみたいいいんじゃない(笑)。強いままだったらバランスがくずれるよ。
B　そういう意味では、今回の『Ⅴ』はオーソドックスといえるかもしれませんね。
D　システムも含めて、より万人向きになったってことかな。

Q5.（容量の都合や技術的な問題で製品に入らなかったアイデアはありますか？）

「お遊びイベントを入れる余裕がなかった。『Ⅳ』であった『開発室』とか」（北瀬・土橋氏）という残念（？）なコメントが最初に目についたが、例のエッチな本については「それに関するネタはどこかにあります」（北瀬氏）という、うれしいオマケ情報もいただいた。その他は「モンスターで消えていったのが何体か」（野村氏）といった以外、「ありません。出来が悪くて判断して自らボツにしたものはありますが」（植松氏）というように、この問題はおおむねクリアされていたようだ。



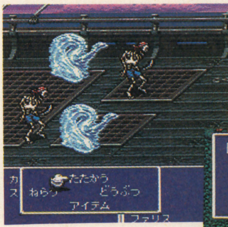
⬅この『Ⅳ』で人気の開発室はもう登場しない、とのこと。ちょっぴり残念だ。



➡もっとスゴいモンスターが登場する予定があったのかな。『Ⅵ』にも期待したいね。

Q6.（今回、使われなかったアイデアで、次回作に使うものはありますか？）

あわよくば、次回作の秘密を入手しようという意図の質問だったが、やっぱり空振り。「内緒」（赤尾・松井氏）、「ヒミツ」（北瀬氏）という感じで、まるでダメ。中には「そのままは使わないと思いますが、ねり直して使うでしょう」（野村氏）という、肝心のそれが何かを伏せた回答もあった。また、「決してそんなことはしません。次回作は仕切り直ししてやっていますので」（植松氏）や、「あったアイデアはすべて注ぎ込みました」（伊藤氏）という回答には、思わず脱帽。



⬅完成の域に達してきたアクティブ・タイム・バトルは、『Ⅵ』にも採用されるのだろうか。

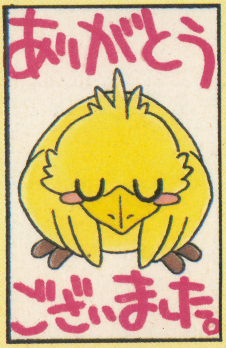


➡ついに名前もついてメインキャラへと成長したチョコボ。果たして『Ⅵ』では？

ご協力いただいた方々

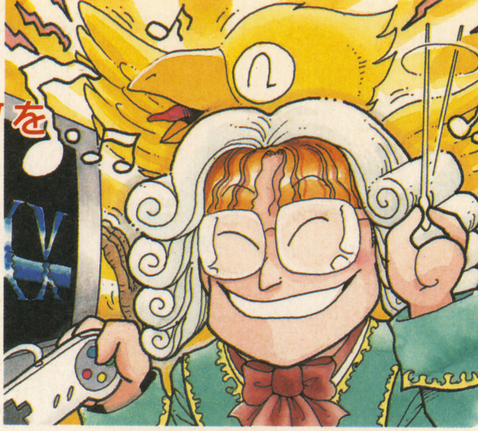
- ●N.植松さん　音楽コンポーザー
- ●Y.北瀬さん　企画（フィールド）
- ●I.土橋さん　企画（フィールド）
- ●H.伊藤さん　企画（戦闘）
- ●A.松井さん　企画（戦闘）
- ●T.野村さん　グラフィック（戦闘）
- ●M.赤尾さん　サウンドプログラマー

次回作も頑張ってください



マリオペイントでキミだけのFF Vを

FFミュージック アレンジ講座



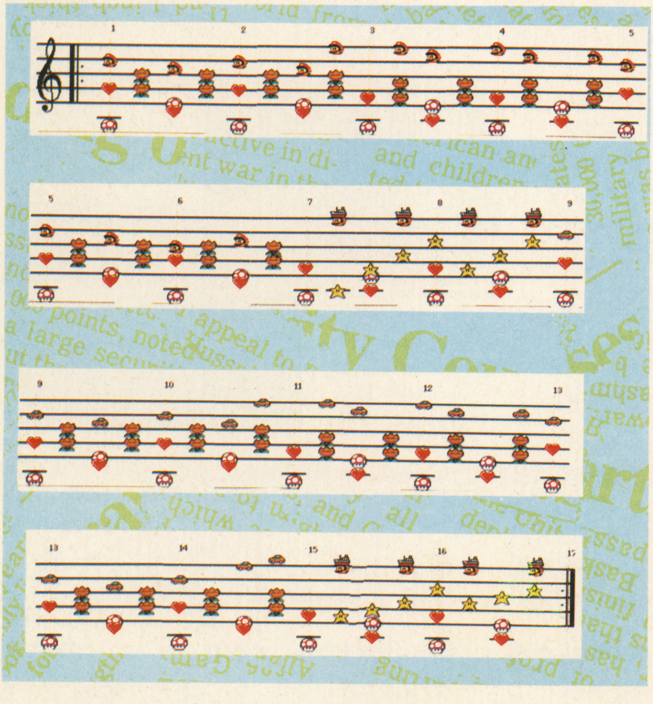
あの軽快な音楽をマリオペイントで再現したい！　そんなキミたちの要望に応え（そんな要望あったか？）ついに編集部の自称天才アレンジャー、Sue鈴木が立ち上がった！

STEP 1 勝利のファンファーレ

戦闘終了で流れる曲。シリーズを通して変わらない隠れた名曲



TEMPO=1/2



CHECK 1

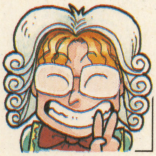
ンパンパというラッパのウラ打ちでノリを出す。これは、音のすき間をうめるための基本テクニックでもあるわけ。

CHECK 2

原曲をそのまま再現することの出来ない部分は自分なりにアレンジをかえるのが1番。そこで分散和音を使用。

CHECK 3

マリオペイントは♯、♭が使えない。原曲では8音のところを、3音にしないといけないし、音域も2オクターブ弱しかない。すべてを再現するのは難しいけど…。



[ARRANGE POINT]

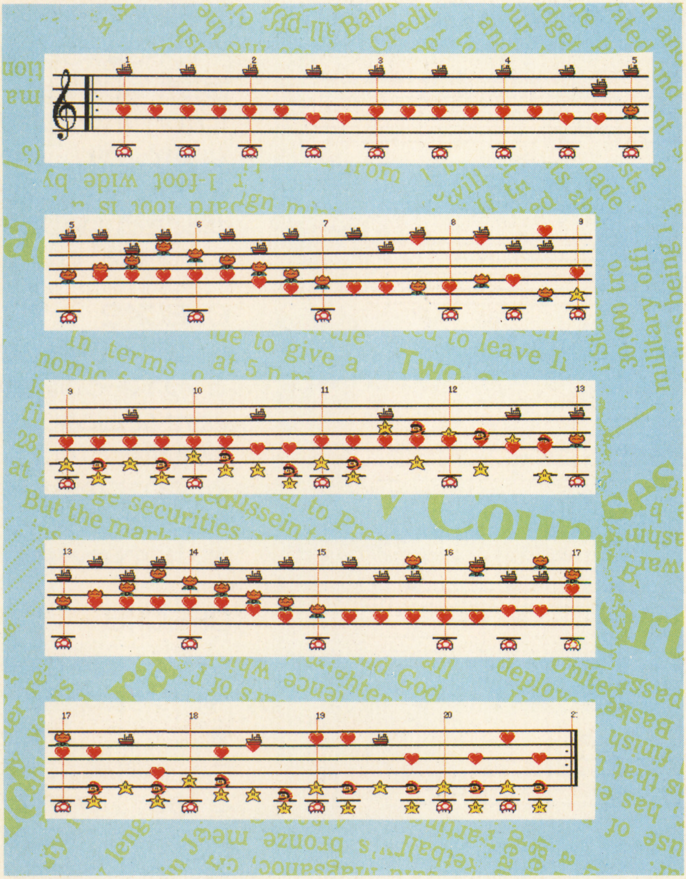
バトルに勝ったときに流れる、FFシリーズではもうおなじみの曲。今回トライしたものの中では、一番『マリオペイント』用にアレンジしやすい曲だ。ただし♯、♭が使えないので、ファンファーレ部分はカット。Keyも原調のCからGへ変更してある。ちょっとカワイクなりすぎたかな。

STEP 2 バトル1

敵と遭遇、戦闘になったときのテーマ。何度も聴いたでしょ



TEMPO=2/3



CHECK 1

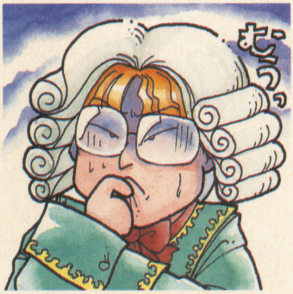
主旋律とベースが同じ音程となるような部分は、『マリオペイント』は同じ場所に1つしか音を置けないので、主旋律を優先し、ベースをカットしてある。苦肉の策だけど。

CHECK 2

原曲では、伸びのあるストリングス系の音で、カウンターメロディが入る。『マリオペイント』にはこの系統の音色がないため、歯切れの良いアレンジに変更した。

CHECK 3

ララ、ララ、ララ、ソソというベースが印象的なイントロ部分。ストリングスのフレーズはカットしてあるが、イメージはほぼ原曲どおり、バスドラがポイントね。

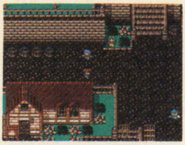


[ARRANGE POINT]

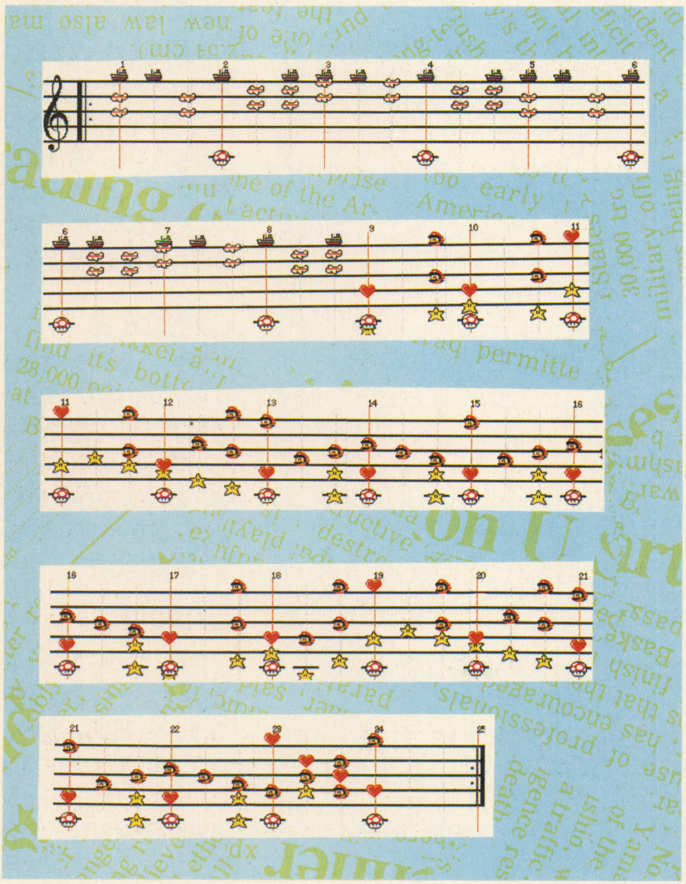
ノリの良いリズム体にドラマティックなメロディラインが絡むバトルのテーマ。ゲーム中、最もひんぱんに聞かれるナンバーだ。『マリオペイント』では、最大3つまでしか音が使えない。そこで、ハモリのパートやウラメロを一切カットし、ノリを優先させるアレンジにした。特にこの曲は、イントロに代表されるように、ベースラインがビートの要となっている。CHECK 2の頭ヌケ部分を除いては、極力原曲のベースラインを再現するようにした。でもループの部分はちょっと強引だったかな。

STEP 3 ハーヴェスト

街に入るとこんな曲も。ホッとひといきブレイクタイム。



TEMPO=4/5



CHECK1

イントロは辛うじて原曲に近い感じになった。しかしハンドクラップがないので、ハイハットの音で代用。ちょっとノリがたどたどしい感じかな。しかし問題はこの後。

CHECK2

メロディ部分は★の音とマリオマークの音を組み合せることにより、音域の制限をクリアしている。この2つの音は、音色的に近く、オクターブ違いなので何かと便利。

CHECK3

そして、イントロ部分へループさせるために、強引にエンディングをつけた。原曲を知っていると「おろ?」てな感じがしてしまうが、小節がないんだからしかたがない。



[ARRANGE POINT]

一風変わったケルト風の曲。民族音楽っぽい感じを出すことで、街の雰囲気を生き生きとしたものにしている。この手の曲を作らせると植松さんてうまいよね。しかし! 『マリオペイント』ではそうかんたんにはいかない。KeyをGに変更することで、メロディラインはフォローできたものの、原曲の細かいコブシを再現することはとても無理。サブメロも3度でハモルのがやっと。音色イメージもまるっきり違っちゃったけど、聴いて楽しきゃいいじゃないの、て感じでアレンジしてみた。

STEP 4 ハウスdeチョコボ

電撃SFC、オリジナルアレンジのチョコボテーマを聴けッ！



TEMPO=MAX



CHECK1

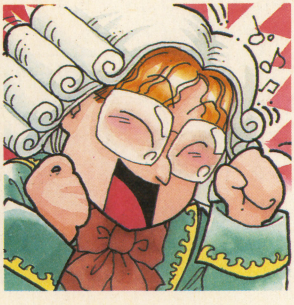
チョコボのハウスバージョン、といってもピンとこない人もいるかも。でもこのイントロを聴けば、感じはわかってもらえると思う。オーケストラヒットの曲って便利。

CHECK2

メインメロディは、部分的に16ビートのノリになっている。原曲は8ビートだけにフェイントをくらわされた感じがおもしろい(と思う)。ベースもユニークよ。

CHECK3

そしてループ部分は、効果音っぽい音を使っていろいろと遊んでみた。原曲とは全然違うけど、実はこういう遊びがアレンジの醍醐味だったりするんだよね。



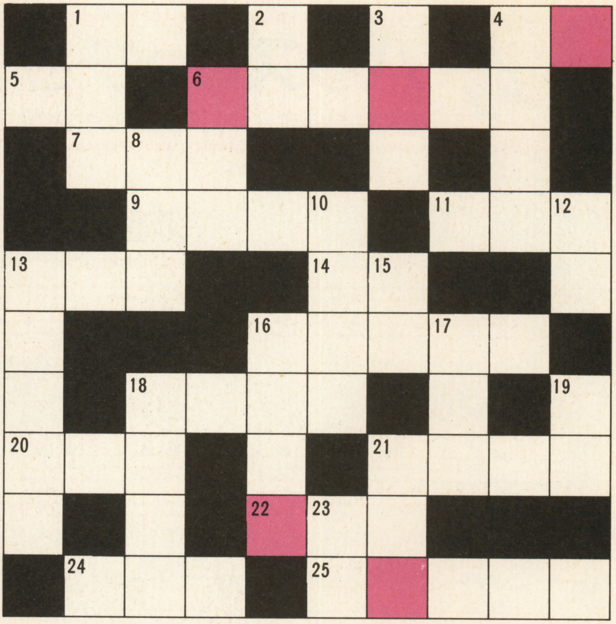
[ARRANGE POINT]

チョコボの曲はゲームの中でも、サンバ風、マンボ風といろいろアレンジされている。そこで、個人的にも好きなこの曲で、思いっきり遊ばせていただきました。Keyは例によってG。ただしこのKeyだとサビの部分の音色が出ないので、サビに来る前の部分をループさせている。ハウスバージョンのアレンジは、はっきり言ってチープなんだけど、『マリオペイント』はもともと遊び感覚のツール。これぐらいが一番楽しいって気がするな。それにしても、今回のＦＦは良い曲が多いゾ!!

プレゼント付き
スペシャル企画

FFパズルワード

まずはオーソドックスに、クロスワードパズルからいってみよう。下のヒントを読んで、それぞれの番号のところに答を入れていってくれ。全部うまったら、次は赤いマスの文字をひとつの言葉になるように並べるんだ。それが第1問の解答だ。



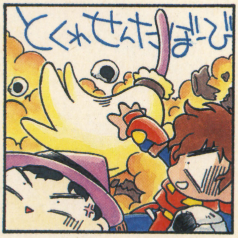
第1問 FFI

●タテのカギ

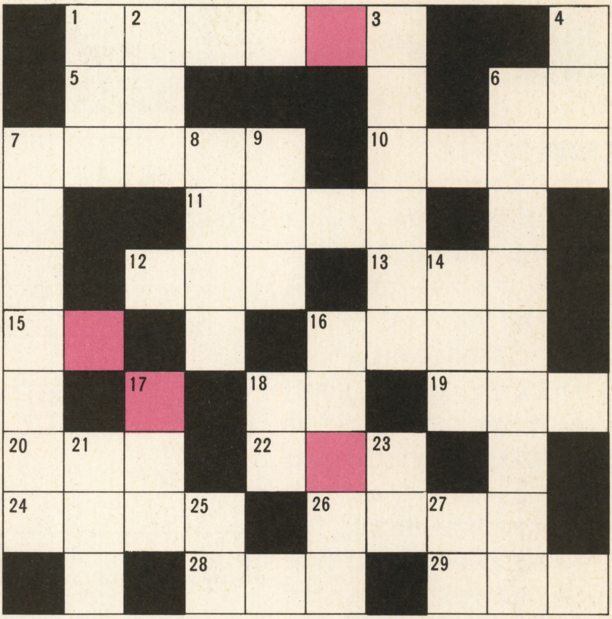
1. 勇気の証(あかし)は○○○のしっぽ。
2. ○○の橋を渡るとオープニング。
3. 眠りっぱなしの○○○の王子。
4. モンスターの一種、ビスコ○○○○。
6. 石化からの回復魔法。
8. 初期に手に入る武器の1つ。
10. 不思議なホウキのご主人様。
12. 2000年前の世界へ行ける○○の扉。
13. 海に出現するモンスター。
15. ルフェイン語を解読できる言語学者。
16. 天空人が変身させられていた動物。
17. 土のカオス。
18. 黒○○○○、白○○○○。
19. 武器の一種。
21. 最初に選択できる職業のひとつ。
23. マリリス、ガーランド、バンパイアに共通するのは中○○ということ。

●ヨコのカギ

1. 武器の一種。○○のツメ。
4. 死の魔法。
5. クラーケンは○○のカオス。
6. 巨人の峠を通るため必要なアイテム。
7. ○○○の町・プラボカ。
9. サンダガは○○○○系の魔法。
11. 体力回復アイテムのひとつ。
13. モンスターの一種、ウェア○○○。
14. しんきろうの○○。
16. スタート地点の町。
18. 魔法を入手する場所。
20. 武器の一種、ミスリル○○○。
21. 戦闘時にも使えるコマンド。
22. これも立派な防具です。
24. クエイクと同じ効果のモンスターの特殊攻撃。
25. 『ＦＦ』の発売元。



第2問 FFII



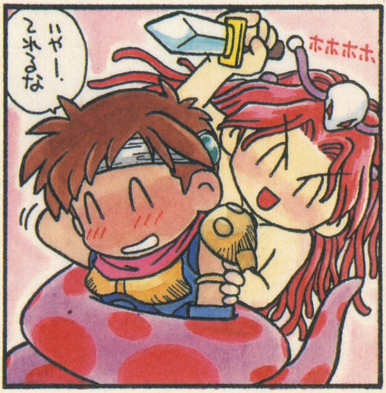
第１問と同じように、下のヒントを読んで右のマスをうめていこう。やはり赤いマスの文字を並べかえると、１つの言葉になるはずだ。それが第２問の解答だ。

●タテのカギ

1. 女海賊。
2. カエル治療に○○○のキッス。
3. トードの魔法を覚えるのに必要なアイテム。
4. 南の島に住んでいるのは、これをかぶった一族。
6. 女神のベルで封印を解かねば中に入れない。
7. ジェイドを通って行く場所。
8. モンスターの一種。
9. 黒騎士に襲われたフリオニールたちが目覚めた場所は、反乱軍の○○○。
14. ヒルダ王女に教わる合言葉。
16. 白い仮面をかぶせるもの。
17. 敵の素早さが低くなる魔法。
18. ガテアの○○。
21. コンフュの魔法は○○○を混乱させる。
23. フィンの町でスコットに○○とリングを渡してくれる。
25. ○○をも恐れぬ野望。
27. 飛空船の持ち主。

●ヨコのカギ

1. マリアの兄。
5. 攻撃補助に使えるアイテム、クモの○○。
6. アダマンタイマイは○○のモンスター。
7. ○○○○○帝国。
10. 王女は結婚していた？ それともまだ○○○○？
11. 武器の一種、○○○○オノ、○○○○ヤリ。
12. ダーク○○○。
13. ファイアは○○○系の魔法。
15. チョコボを捕まえるなら、チョコボの○○に行かなけりゃね。
16. 『II』ではストーリーが進むにつれてパーティの○○○○が入れ替わる。
18. 黒騎士に追われて、４人は○○夢中で逃げたが追いつかれてしまった。
19. ○○○タートル。○○○モルボル。
20. 弓矢による攻撃は○○○の列からも可能。
22. ヒルダ王女に化けていたのは○○○クイーン。
24. サイレスの呪文は敵の魔法攻撃を○○○○する。
26. ミシディアの町である家の○○○○を調べるといろいろなことがわかる。
28. １人でアルテマの本を取りに行く人物。
29. アイテムを売る○○○屋。



第3問 FFⅢ

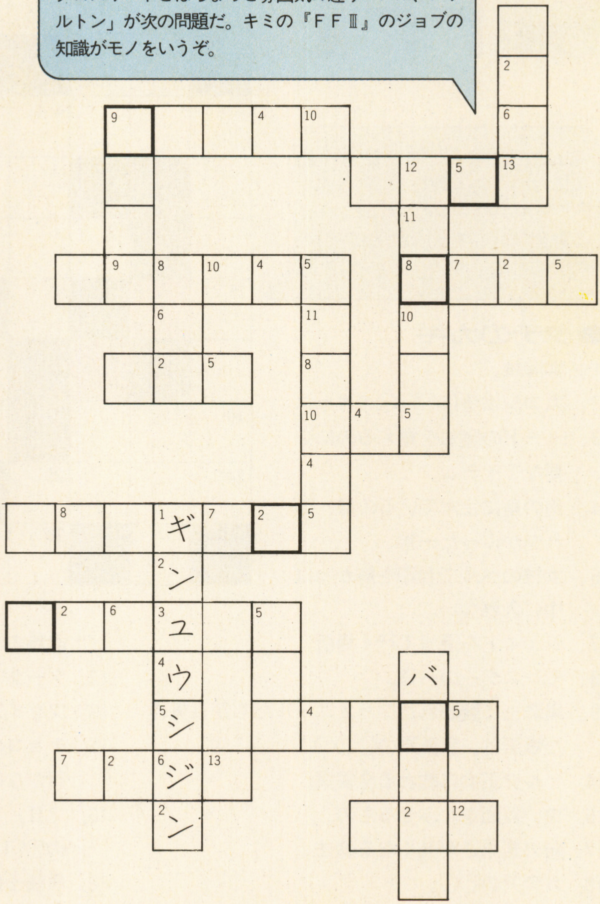
クロスワードとはちょっと雰囲気の違うパズル、「スケルトン」が次の問題だ。キミの『ＦＦⅢ』のジョブの知識がモノをいうぞ。

〔問題の解説〕

このパズルは「スケルトン」と「ナンバリングクロスワード」という２つを合わせたちょっとかわった問題だ。でも、ＦＦフリークのキミならそんなに難しくないハズ。

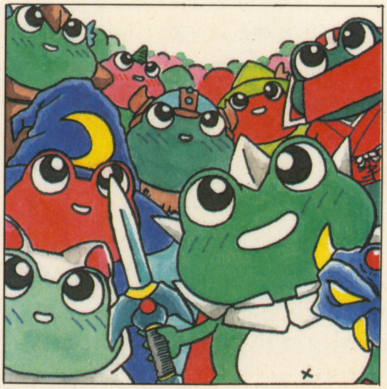
さて、この問題を説明しよう。タテヨコ並んだマスをすべて『ＦＦⅢ』のジョブで埋めてほしい、というのがその問題だ。でもそれだけじゃ難しすぎるというキミの手がかりとなるのが、マスの左上の数字だ。

マスの左上の数字、これはそれぞれに同じ文字が対応している。つまり、１、２のマスにはそれぞれ同じ文字が入るということ。このパズルでは、見えるのが〝ギンユウシジン〟だから、その〝ギ〟のマスの１という数字を受けて、他の１のマスにも全部〝ギ〟が入ることがわかる。同じように２には〝ン〟３には〝ユ〟というように埋めていき、最終的にジョブですべてのマスを埋めてほしい。



Q1

さてここからが本当の問題（でも完成させる方が難しいけど）。このスケルトンを完成させたら、次に太ワクのマスの文字だけ取り出そう。それを並べかえると、あるジョブになるハズだ。さて、それは？

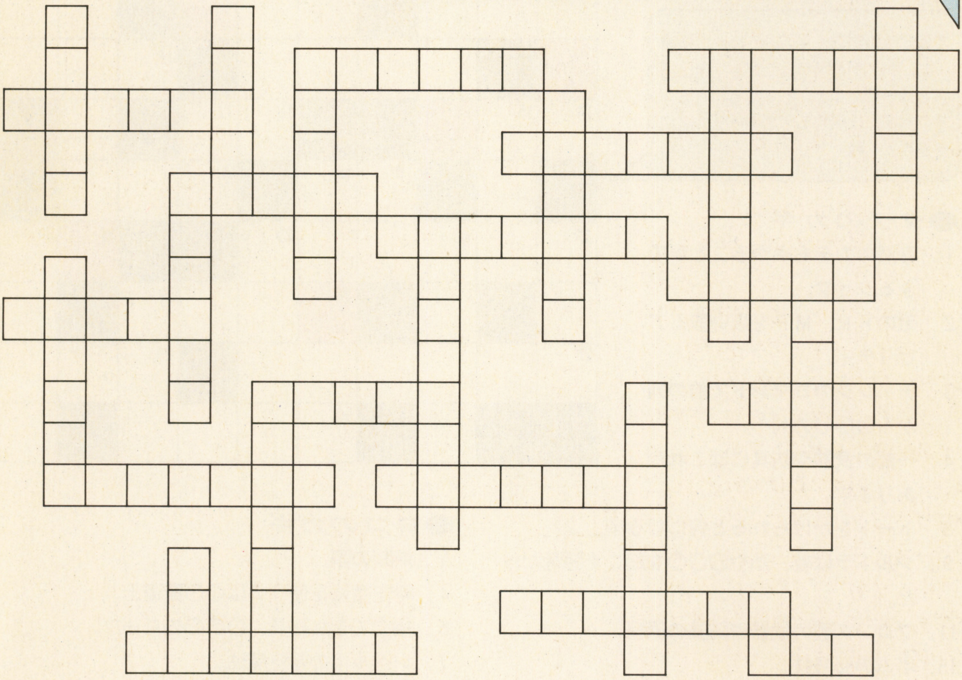


Q2

実は『ＦＦⅢ』に登場するジョブは、全部で22種類。しかし、このパズルで使われているジョブは19こ。そしてＱ１でもう１つジョブを加えたとしても、合わせて20こにしかならない。では、残った２つのジョブはなに？

第4問 FFⅣ

このパズルも『ＦＦⅢ』と同様、スケルトンだ。ただし、内容はジョブではなく、『Ⅳ』のアイテムについてのパズルだ。そして今度のは数字のヒントはなし。でも、必要なすべてのことばが下に並べてあるから、それをマスにあてはめていくだけ。カンタンでしょ。

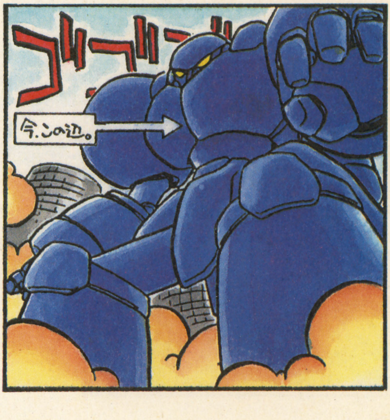


Ｑ１

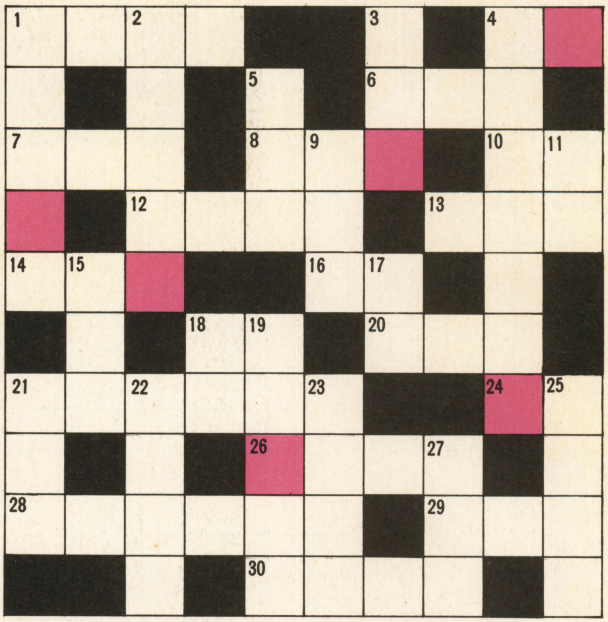
まずこのスケルトンを完成させよう。するとタテ、ヨコのアイテムの並び方にある決まりがあるのがわかるハズだ。しかし、１つだけ、その並び方の決まりに反しているアイテムがあるぞ。さて、そのアイテムとは？

〔マスに入ることば〕

フク　クナイ　リボン
カワノフク　クロスボウ　グングニル　コオリノヤ
シュリケン　テンシノヤ　ネコノツメ
アイスロッド　アクマノコテ　ガントレット
シロノローブ　テツノウデワ　パワーリスト
ホノオノヤリ
アイアンヘルム　ウインドスピア　エクスカリバー
キクイチモンジ　グリーンベレー　クロオビドオギ
サンダーロッド　ドワーフノオノ　ノロイノユビワ
ブラッドソード　ミスリルナイフ
クリスタルメイル



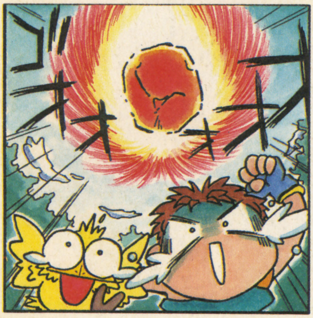
第5問 FFV



では最後の問題。マスのうめかたは第1問、第2問と同じ。ただし、赤いマスを並べ替えると、ある地名になる。その場所に出現するボスキャラの名前を答えてくれ。

●タテのカギ

1．自然の力をあやつることができるジョブ。
2．敵のＨＰ、ＭＰを吸い取るアビリティ。
3．チェンジのコマンドで前の列から○○○の列へ。
4．一部の武器や防具にはこれがあります。
5．トードをかけられると何になる？
9．シルドラは昔、渦や○○○を起こす悪竜だった。
11．ブロンズ製の武器や防具の原料。
15．ボムの必殺技。
17．もの○○師。
18．黒チョコボは○○ことができる。
19．海を渡らなければ行けないところにあるのは○○○○○の町。
21．海賊たちがいます。
22．レベル6の白魔法。
23．忍者が「なげる」で使う術。
25．仲間がこの状態になったら、1発おみまいして正気にさせよう。
27．「ちょうごう」でできる。



●ヨコのカギ

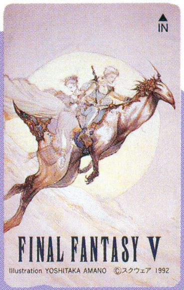
1．海賊の頭。
4．時空魔法を使うのは○○魔道士。
6．絹でできた防具、○○○のローブ。
7．レベル1の時空魔法。
8．風に弱い敵に効き目がある。
10．ミドのおじいさん。
12．レベル3の白魔法。
13．「ジャンプ」コマンドがあるのは○○○騎士。
14．吟遊○○○。
16．黒チョコボは三日月の形をした○○に生息している。
18．敵が現れないから、チョコボでの移動は○○。
20．狩人の特殊コマンド。
21．水の力を利用した青魔法。
24．ガラフは隕石の落下のショックで自分の○○を忘れてしまった。
26．ＡＴＢはスピードが命。でも、あわてずコマンドは○○○○に。
28．ジャコールの町で売っている武器。
29．バッツの母親の名前。
30．包丁で攻撃してくる変なモンスター。

パズルに答えてプレゼントをもらおう!!

賞品はコレだ!

パズルの答えがわかった！　というFFフリークのキミにおくる、ステキなプレゼントの数々。どんどん応募してきてくれよ!!

FFVテレカ
各5名様

FFVカレンダー
5名様



FFVシングルCD
5名様





FFV卓上カレンダー5名様

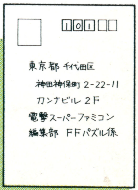
FFVCD
オリジナルサウンドバージョン
5名様



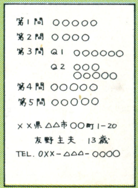
応募のきまり

右のハガキのように、パズルⅠ～Ⅴの答えと、キミの住所・氏名・年齢・電話番号、希望賞品を書いて（読みにくいと誤配のもとになるので注意）送って下さい。締切りは1月21日（当日消印有効）、発表は発送をもってかえさせていただきます。

宛先：〒101　東京都千代田区神田神保町2－22－11　カンナビル2F　電撃スーパーファミコン編集部　FFパズル係



➡宛先を間違えたり、締切りに遅れないように注意。

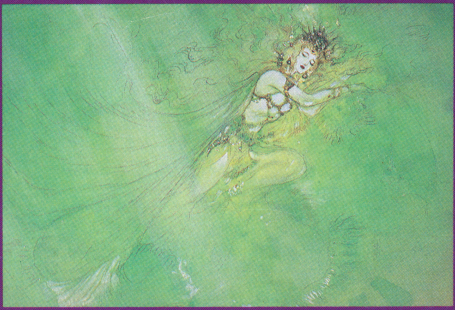


⬅裏面に答えと住所・氏名をハッキリと書いて送ろう。

FFテレカはカードショップらしんばんで販売もしています。問合せは右の番号へ。TEL.03-3988-2777

電撃スーパーファミコン1号付録①
ファイナルファンタジーV
プレミアブック

■発行人／佐藤辰男
■編集人／塚田正晃
■発行所／メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11
■発売元／主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2-9



FINAL FANTASY V
PREMIER BOOK



FINAL FANTASY V PREMIER BOOK

電撃スーパーファミコン1号付録①